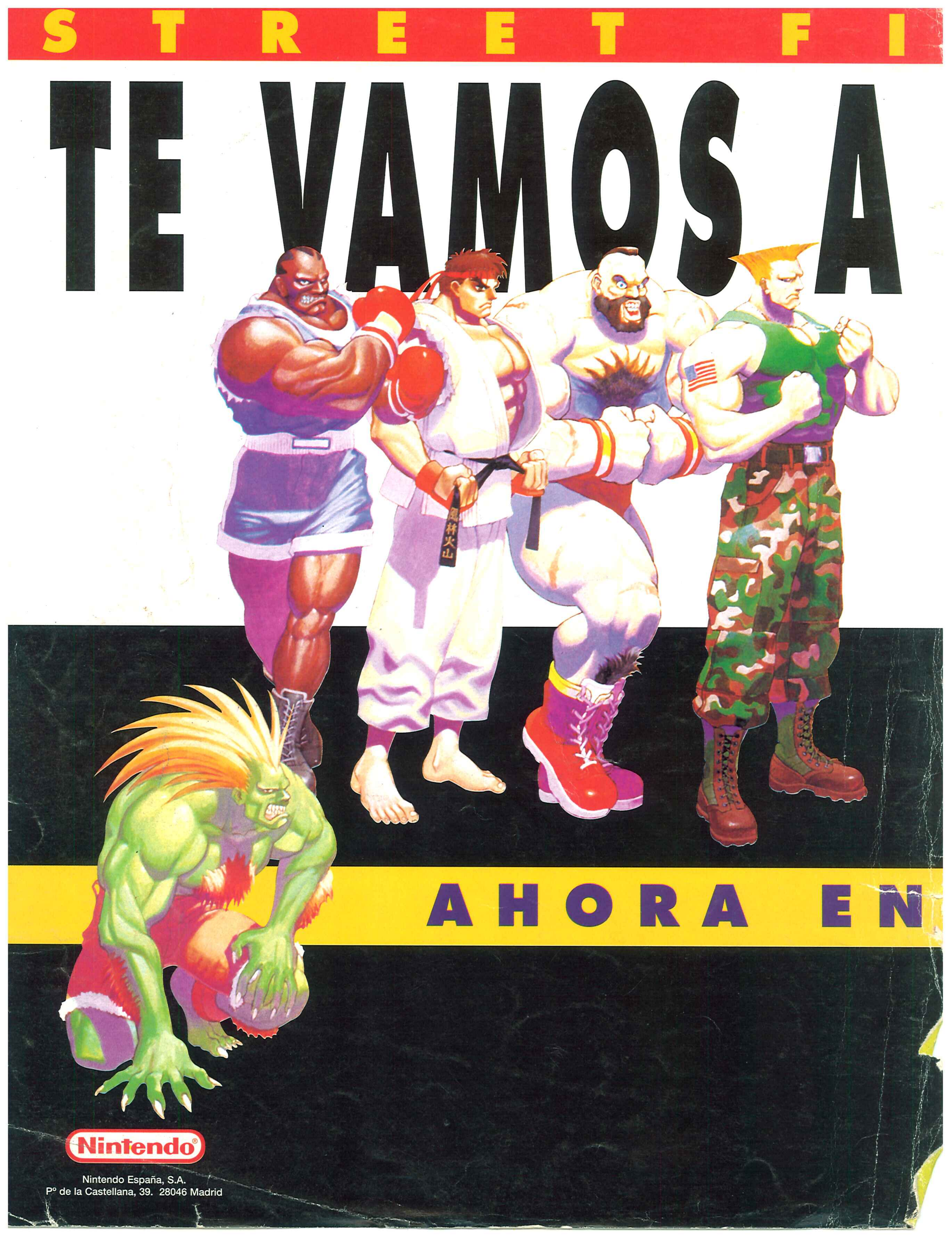

Año V Número 48 - 395 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
La última pasada de Sega
COMIX ZONE
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
00048
8 426239 010016
SONY
PlayStation
¡Rompedores!
POWER RANGERS
BATMAN FOREVER
TOSHINDEN
RIDGE RACER
CASTLEVANIA X
LIGHT CRUSADER
Regalamos 5 PLAYSTATION
HOBBY PRESS
SONY
PlayStation
SELECT
START
REPORTAJE ESPECIAL
Conoce todo sobre la nueva consola de Sony
ASÍ ES PLAYSTATION



S T R E E T F I
TE VAMOS A
AHORA EN
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

GHTER II

DAR LO TUYO



GAMEBOY



Si tienes Gameboy, estás de enhorabuena:
Te vamos a dar el juego que más esperabas, porque la espera siempre tiene su recompensa.

Además, la versión portátil de Street Fighter II llega con un contenido lleno de fuerza:

- 9 luchadores.
- Opción juego simultáneo para 2 jugadores.
- Incorpora la nueva modalidad de lucha "Survival mode".
- 4 megas.
- Compatible con Super Gameboy, con decorados diferentes según el país en que luches.

No te lo pierdas, y dales lo suyo.

Solero&Solero



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo:(91) 319 22 44

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos Frutos, Esther Barral,
Javier Castellote
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Dibujos: Beatriz Leoz
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores:
E. Lozano, Olga Herranz y David García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tel: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



LA PORTADA: PLAYSTATION

Ya está aquí, a la vuelta de la esquina. La nueva máquina de Sony ya es una auténtica realidad. Aún tendréis que esperar un poco -tan solo hasta septiembre- para poder disfrutar de las excelencias de PlayStation y de su primera remesa de juegos. Pero para que ya tengas una idea de todo lo que te va a ofrecer, te mostramos en este número un completo reportaje con todas sus características técnicas y jugátiles. Y es que no podíamos hacer menos para darle una calurosa bienvenida.

NUESTROS EXPERTOS

CRUELA DE VIL

Comenzamos con una de romanos y seguimos con un poco de todo. Me explico. Si queréis agotar lo que queda de verano con un recorrido turístico por el Imperio Romano, no tenéis más que uniros a Asterix y Obelix en Super Nintendo o Game Boy. Si preferís descargar vuestra energía, tranquilos, porque en Jipang, Neo Geo CD ha organizado un torneo con los personajes de «Savage Reign». Y si lo que queréis es conocer ciudades nuevas, Bruce Wayne y Stanley Ipkiss se ofrecen para ser vuestros guías en Gotham City y Edge City.

TENIENTE RIPLEY

PlayStation será el plato fuerte de un mes en el que todas las compañías, unas más, otras menos, empiezan a desperezarse. Un montón de sabrosas novedades os esperan a la vuelta del verano. Desde la velocidad de «Ridge Racer» a la electrificante pretemporada de «FIFA Soccer 96». ¿Qué más se puede pedir? Pues irse de vacaciones, que es exactamente lo que voy a hacer en el momento en que termine de escribir estas líneas. Eso sí, sabiendo que voy a volver justo cuando van a explotar juegos realmente impresionantes.

THE EDGE

Éste ha sido un mes verdaderamente frenético y al mismo tiempo apasionante, en el que me he convertido en un auténtico especialista en el hockey sobre hielo. Menudos partidazos me he jugado en la Super con «Wayne Gretzky». Claro que los de «FIFA Soccer» en 3DO tampoco han estado nada mal. Pero con quienes mejor me lo he pasado ha sido con los incorregibles «Beavis and Butt-head», presenciando las bromitas tan descabelladas que han llevado a cabo en los 16 bits de Sega y de Nintendo.

EL CONSOLERO ENMASCARADO

No hay que ser un lince para darse cuenta de que los meses de sequía han empezado a quedarse atrás, barridos por los impresionantes lanzamientos que nos esperan. El cine, los juegos de rol, las traducciones, el deporte y la lucha se destacan como los temas más calientes; eso sin olvidar las nuevas máquinas que ya empiezan a pujar muy fuerte.

NIKITO NIPONGO

Una larga temporada en Japón me ha permitido convertirme en uno de los mayores expertos en lo que se refiere a juegos. He hablado con personajes como el Sr Miyamoto, he visitado las instalaciones de AM2 en Sega, e incluso me he permitido el lujo de dar los último retoques a «Virtua Fighter 2». Sin embargo, lo que siempre me ha gustado es escribir para vosotros desde estas páginas, así que he vuelto. Y estad tranquilos, que esta vez es para quedarme...

Año V- Nº 48- Septiembre 1995. 395 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO



68 *Namco te lleva a casa la velocidad pura a bordo de un bólido con «Ridge Racer».*



72 *Retrocede miles de años para introducirte en un juego de lucha muy diferente a los demás.*



84 *Al fin te podrás enterar de todo lo que piensa, sufre, vive y siente el protagonista de un cómic.*

88 *Todos los elementos clásicos de la Edad Media han sido reunidos en una interesante aventura.*

PREVIEWS



REPORTAJES



CUANDO ABRES TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION, ES MUY DIFICIL VOLVER A PONER LA TAPA.

TEN CUIDADO. MUCHO CUIDADO. ESTA NO ES UNA CONSOLA COMO LAS QUE HAS MANEJADO HASTA AHORA. ESTAMOS HABLANDO DE PODER. LA CLASE DE PODER DE 5 PROCESADORES CON UN CHIP TRIDIMENSIONAL INIGUALABLE QUE GENERAN 360.000 POLIGONOS POR SEGUNDO CONECTADOS A UN CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD. EN EL MOMENTO EN QUE LA ENCIENDES, TE GOLPEA. JUSTO ENTRE LOS OJOS. COMO SI USARAS UN UZI 9M.M. DE DESCONGESTIONADOR NASAL. HAY UN SALON DE JUEGOS EN TU CUARTO DE ESTAR Y NO TIENES TIEMPO DE ORDENAR LOS MUEBLES. COMIENZAS A VER COLORES ANTE TUS OJOS. 16,8 MILLONES DE COLORES. COMIENZAS A EXPERIMENTAR GRAFICOS TRIDIMENSIONALES QUE ABRASAN TU RETINA. ANIMADOS A VELOCIDAD REAL. TE DAS CUENTA DE QUE NO ESTAS EN OTRO MUNDO. ES OTRO UNIVERSO. TU CORTEZA CEREBRAL ESTA FRITA. Y TUS OIDOS ESTAN ABRASADOS. EL CHIP DE SONIDO DE PLAYSTATION, CON 24 CANALES CON CALIDAD DE COMPACT-DISK, AÑADE PROFUNDIDAD Y DIMENSION INAUDITAS AL JUEGO. PERO ¿Y LOS JUEGOS?, TE PREGUNTAS, ¿ESTARAN A LA ALTURA DE TAN PODEROSO HARDWARE? RELAJATE. HEMOS TENIDO A LOS 400 MAYORES GENIOS DEL SOFTWARE ENCADENADOS A SUS PANTALLAS DURANTE MESES. EL RESULTADO: FUERTES EMOCIONES QUE DISPARAN LA ADRENALINA Y ALIMENTAN EL IMPONENTE PODER DE PLAYSTATION. YA VES, NADIE PUEDE CONTROLAR TANTO PODER. POR ESO, ANTES DE QUE TE AVALANCES SOBRE EL MANDO, ESTAS ADVERTIDO: CUANDO LEVANTES LA TAPA DE PLAYSTATION PUEDE QUE ESTES LEVANTANDO LA TUYA.



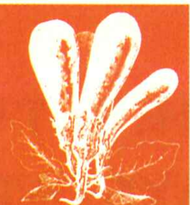
TM



editorial

Aquí no se descansa ni en verano

Como vais a poder comprobar en unos momentos, ni los calores del verano ni las merecidas vacaciones estivales nos han impedido presentaros un Hobby Consolas repleto, repletísimo, de temas increíblemente interesantes. Sin duda, el acontecimiento estrella del mes -o del año, según para quien-, es el lanzamiento oficial en España de PlayStation, momento histórico que hemos querido celebrar realizando un amplio y completo reportaje en el que os contamos todo lo relacionado con una máquina que promete convertirse en un auténtico crack. Sus cualidades técnicas, sus periféricos y sus títulos más rompedores están a vuestra disposición en estas páginas. Pero aunque el hardware viene este mes en forma de bomba, el software no ha querido quedarse atrás. Porque la lista de previews y reviews de este mes es como para que no nos haga falta ya nada más de aquí a fin de año. Atentos: Power Rangers, Batman Forever, La Máscara, Izzy -la mascota de los próximos juegos olímpicos-, Prehistorik, Street Fighter II para Game Boy, Ridge Racer, Primal Rage, Toshinden, Castlevania X, Comix Zone, Light Crusader... impresionante, absolutamente impresionante. ¡Ah, y esto sin contar con el interesante reportaje que hemos preparado de FIFA ´96, el retorno del mito del fútbol! Pero todo esto no es más que un pequeño aperitivo de un menú exquisito que tendréis que saborear con mucha calma. Que lo disfrutéis a tope.


ni fu ni fa ni fu ni fa ni fu

- Que todos los juegos para las nuevas consolas tengan el nombre de "Virtua".
Ande o no ande, póngale el "Virtua" delante.

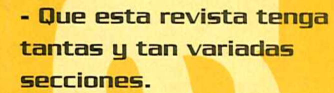
- Los ordenadores para jugar.
Jugar no se lleva muy bien con tener que preocuparte de que si la memoria expandida, de que si esa línea del autoexec, de que si pásame un disco de arranque...

- La Atari Jaguar. Se esperaba algo más, ¿no?
La verdad es que después de Alien Vs Predator se ha quedado totalmente estancada.

- Ultra 64, pero ¿de verdad existe?
Es como los extraterrestres. O crees en ellos o no crees.

- Capcom y el explotado Street Fighter.
Es una plaga muy agradable para algunos y muy cargante para otros. Menos mal que las nuevas versiones incluyen aspectos totalmente distintos.

- Los últimos temas de



mola, mola, mola, mola, m

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Samuel García Gómez (Madrid), Antonio Vicente Adarín (Murcia), Alejandro García (Granada), Dario Pérez Largo (Valladolid), Luis Miguel Diz (La Coruña), Oscar Farile (Valladolid), Miriam D.A. (Barcelona), Antonio Prieto (Tarragona).
Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A. HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

mola mola mola mola mola mola

La llegada de PlayStation.

Este apartado se está convirtiendo en una especie de tribuna desde la que, mes tras mes, tenemos que darle la bienvenida a una nueva consola. Ahora le toca el turno a PlayStation quien, no por sonarnos ya a todos como algo sumamente familiar, va a perder su ración correspondiente de elogios y aclamaciones. Ahí van: ¡Viva! ¡Yupi!, ¡Ya está aquí la maravillosa PlayStation! ¡Qué contentos estamos todos! ¡Venga, alegría!
Bueno, bromas aparte, lo cierto es que la nueva y flamante consola de Sony, PlayStation, ya ha llegado oficialmente a nuestro país. Y con el precio esperado, además. La noticia, aunque más que anunciada, es excelente, pues con esta potente máquina la gama de posibilidades de diversión se nos dispara hasta límites insospechados. Enhorabuena y mucha suerte para Sony en su nueva empresa consolera.

- Que esta revista tenga tantas y tan variadas secciones.
En la variedad está el gusto.

- Que hayan sacado Donkey Kong Country 2 para Super Nintendo.
¡Estamos deseando verlo!

- La publicidad de Nintendo en general y la de Illusion of Time en particular.
Da gusto leer publicidades inteligentes.

- Lo fácil que es realizar las llaves en Virtua Fighter
Otra razón más para considerarle el arcade de lucha más completo de los últimos tiempos.

- Tener ya Saturn en España.
Las posibilidades de diversión se amplían enormemente.

- Que saquen en nuestro país el GoldStar 3DO.
Sí, aunque su lanzamiento se haya retrasado hasta

ni fa ni fu ni fa ni fu ni fa ni fu ni fa

Tribuna Abierta.
¿Qué tal si proponéis vosotros algún tema?

- Que tardemos tanto en disfrutar de algunos juegos en España.
No creas. Últimamente la cosa está cambiando mucho, y casi todos los lanzamientos se hacen a nivel europeo.

- Tantas repeticiones, terceras y cuartas partes de los mismos juegos de siempre, ¿es que no tienen creatividad o qué?
A veces parece de verdad que se les han acabado las ideas.

Los insultos que nos "dedican" otras revistas.

Es un tema que ya hemos tocado en alguna que otra ocasión, y que nos resulta algo desagradable. Pero ante la insistencia de vuestras cartas, vamos a dar nuestra opinión al respecto. Tranquilos. No pasa nada. Vivimos en un país en el que existe libertad de expresión y todo el mundo tiene derecho a decir lo que considera oportuno. Cada persona, cada revista en este caso, es muy libre de dedicar su tiempo y sus páginas a los temas que más le apetezcan. Si hay quien se lo pasa bien así, pues oye, adelante. Desde luego ese no ha sido ni va a ser nunca nuestro estilo.





el Sensor 48



no mola no mola no mola no mola no mola no mola no mola

Demasiada información

El asunto nos tiene un poco preocupados, pues, con la llegada de los nuevos formatos, no sabemos cómo vamos a meter en la revista la cantidad tan enorme de información que se va a generar. Algunos nos habéis criticado que hablamos demasiado de las nuevas consolas, pero eso es algo inevitable por dos motivos. Uno: Hobby Consolas "tiene" que hablar de todo lo que acontece en el mercado de los videojuegos. Y dos: estamos seguros de que estos temas os interesan tanto como a nosotros. A partir de ahora tendremos que ser muy selectivos y deberemos aprender, -todos, vosotros y nosotros-, a convivir con la avalancha de casi 300 títulos que aparecerán de aquí a Navidad para la innumerable cantidad de consolas existentes. En fin, de peores hemos salido.



mola, mola

Octubre.

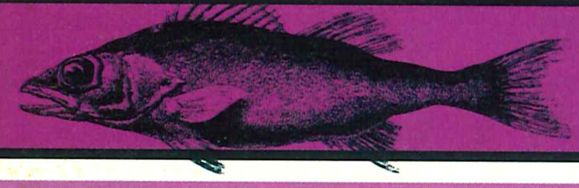
- Todas esas alucinantes segundas partes y conversiones que se avecinan para navidad.
Calla. Calla, que no sabemos si vamos a tener páginas suficientes para comentarlas todas con el despliegue que merecen.

- La sección de Hobby Sports: muy acertada.
Juega deportivamente.

- El concurso publicitario de Saturn.
Pronto veremos vuestras geniales frases.

- Los pedazo de juegos que están saliendo para las portátiles.
Es que las portátiles "se llevan" más que nunca.

- Que Nintendo retrase el lanzamiento de Ultra 64 para dar más vida a Super Nintendo y Game Boy.
Mirándolo desde ese punto de vista... sí que mola.



no mola nada

- Que no tengáis una sección para explicar términos "científicos".
Buena idea. Es posible que pronto hagamos un Diccionario Consolero.

- Que haya gente que cuando ve a una chica jugar se piense que es un monstruo.
Mándaselos a Cruela y a Ripley, ya verás qué pronto los espabilan por machistas.

- CD-i, mucho multimedia y pocos juegos.
La propia Philips siempre ha dicho que no es una consola de videojuegos.

- Daytona USA, por mucho que digáis, podría ser mejor.
Siempre hemos dicho que podía haber sido mejor. En cualquier caso, es genial.

- Que el precio de los juegos no vaya en función de su calidad.
Pides un imposible, por mucha razón que tengas.

- Los juegos que te acabas en un par de horas.
Son una tomadura de pelo.

- Que no podamos disfrutar de algunos juegos por culpa del idioma.
Afortunadamente, cada día son menos.

- Que se vayan olvidando de los cartuchos para pasarnos a la fuerza al CD.
Bueno, es una opinión.

- Que las secciones de Lasers y la Gran Ocasión no sean más amplias.
Es que no nos cabe todo de todo.

- Que Sega no deje de sacar máquina tras máquina.
Ahora más que nunca debéis pensaros muy bien qué consola comprar.

- Que salgáis sin vídeos, ni guías, ni pegatinas...
El mes que viene te llevarás una sorpresa.

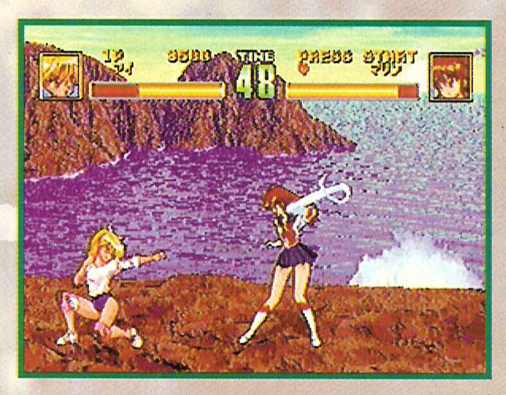
- Que haya tanta publicidad en la revista.
De algo tendremos que comer, ¿no?

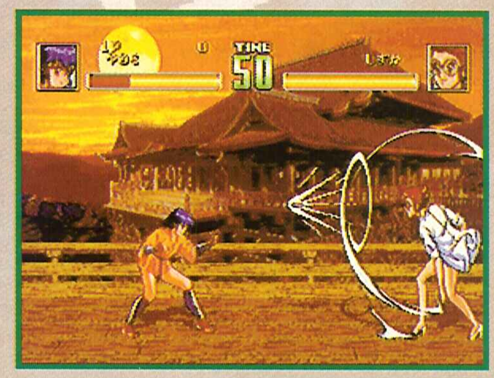
- Que cuando se quiera poner Ultra 64 a la venta ya se estarán anunciando cosas como PlayStation 2.
¡Ala, te has "pasao"!

Pretty Fighter X

Doce bellezas de armas tomar

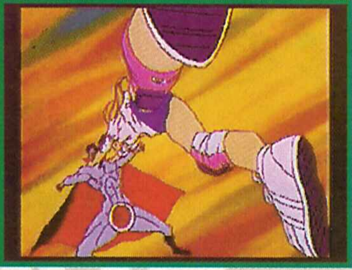






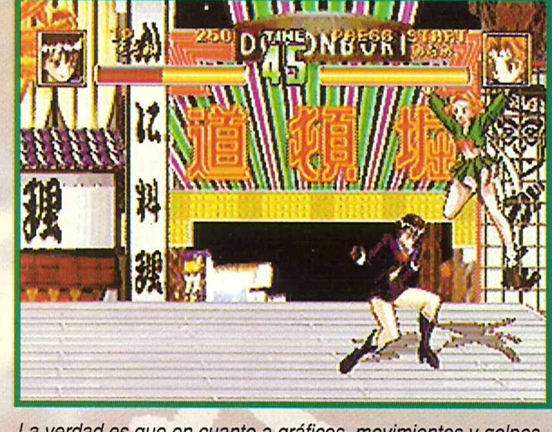
El **manga** no ha tardado demasiado tiempo en dejarse ver por los **32 bits de Sega**. Al menos en Japón, ya que por aquellas tierras ya le están dando caña a un juego perteneciente cien por cien a este género. Su nombre es **«Pretty Fighter X»**, ha sido creado por **Imagineer**, y cualquiera sabe si algún día llegará a nuestro país. En su interior se reúnen **doce bellezas propias de los mangas,** que resultan tan hermosas y sensuales en su vida normal como crueles y despiadadas a la hora de combatir.

Estas exhuberantes mujeres van a verse las caras **en unos intensos combates uno contra uno**, y lo pueden hacer en tres modalidades diferentes. En la primera de ellas, **el modo historia**, el jugador debe elegir a su chica preferida dentro de un grupo de once, puesto que la duodécima, llamada **María Christel, le aguardará al final del juego** como última enemiga a batir. Ya en el **modo versus** se puede elegir entre cualquiera de las doce guerreras. Y por último, **en el modo torneo se han de escoger seis luchadoras para irlas enfrentando a las seis restantes**, de tal manera que el jugador no perderá definitivamente hasta que no hayan sido derrotadas las seis chicas de su equipo.



En lo que se refiere a gráficos y golpes se trata de un juego verdaderamente poco innovador y no muy espectacular. Sin embargo, son dignas de mención **las escenas de película que aparecen en el modo historia** con el fin de presentar a cada uno de los personajes, en las que se pueden presenciar algunos de **los mejores golpes que luego se pueden realizar**.





La verdad es que en cuanto a gráficos, movimientos y golpes se refiere «Pretty Fighter» no ofrece demasiadas sorpresas, y se le puede considerar como un poco decepcionante.



Como presentación de las luchadoras , en el modo historia aparecen breves escenas de cada una de ellas, en las que ponen de manifiesto algunos de sus mejores golpes.



Consola: Saturn

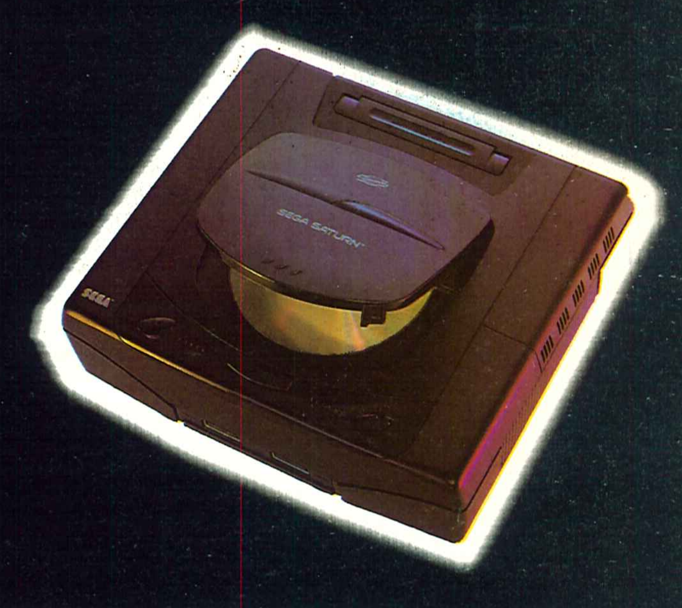
Compañía: SEGA

Megas: --

Antecedentes: Primera aparición en Saturn de un juego perteneciente al género manga. Muchos de los aspectos que presenta recuerdan al «Sailor Moon» que apareció en los 16 bits.

MIRA, ESCUCHA Y SIENTE LA REALIDAD





Hace miles de años que estabas esperando sentir la realidad en tus videojuegos. Pues ahora no sólo jugarás, sino que podrás ver todas las películas, escuchar todos los discos, y ser todo un profesional de la fotografía tocando la más absoluta realidad bajo la avanzada tecnología CD. En Sega Saturn la realidad vive dentro.

REPRODUCTOR VIDEO CD:

Que no te cuenten más películas. Ahora con Sega Saturn y su tarjeta de vídeo* puedes ver y sentir como nunca, esas películas que te han apasionado siempre. Con la tecnología en audio y video CD de Sega Saturn, descubre que el mundo del cine es otro mundo.

REPRODUCTOR AUDIO CD:

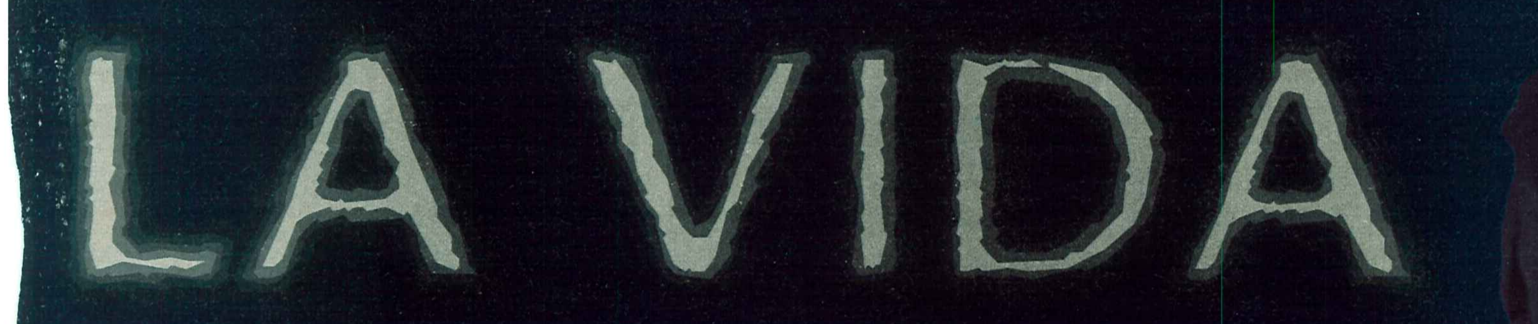
Lo tienes claro, no hay nada mejor para escuchar tu música preferida que el sistema CD de tu Sega Saturn. Rock, pop, clásica, romántica o bacalao, no importa. A partir de ahora te moverás al ritmo de tu Sega Saturn.

REPRODUCTOR PHOTO CD:

Ahora con Sega Saturn la fotografía de más alta calidad, no está reservada a los profesionales.
Con Sega Saturn y revelando de una manera sencilla y económica tus fotos en un CD, podrás visualizarlas en tu televisión y realizar toda clase de efectos: ampliar, manipular, rotar, archivar y tener una calidad insuperable en tus fotos. Serás todo un profesional de la fotografía.

**Disponible a partir de Octubre 95*


JUEGATE
Lo estabas esperando y ya está aquí. Sega Saturn te saca de la tumba en la que dormías para despertarte al mundo de los videojuegos más sorprendentemente reales.
Con tres procesadores Risc de 32 bits trabajando en paralelo, 5 procesadores adicionales, más de 16 millones de colores en pantalla, 500.000 polígonos por segundo y un software exclusivo, la experiencia Sega Saturn es PELIGROSAMENTE REAL.
DAYTONA USA
Prepárate a recibir el impacto más fuerte de tu vida. Una vez más AM2 lo ha conseguido. El famoso equipo de programación japonés ha logrado realizar una perfecta conversión a Sega Saturn de este simulador de carreras líder absoluto en las salas recreativas.
Mientras otras consolas de "última generación" sufren para reproducir en pantalla unos pocos coches, Sega Saturn es capaz de mostrar simultáneamente los 40 del arcade original.
Impresionantes gráficos, máxima jugabilidad, sonido envolvente y nuevas opciones que hacen todavía más difícil y apasionante esta carrera donde la realidad corre a más de 200 kilómetros por hora.
SEGA SATURN
Virtua Fighter
41
HORNET
HIGH-CLASS



VIRTUA FIGHTER

Ya puedes dejar el gimnasio, la recreativa de mayor éxito en Japón, el gran clásico de los juegos de lucha está a punto de invadir tu hogar.

Programado por el mismo equipo y fiel a la recreativa en todos los aspectos, la conversión a Sega Saturn presenta los ocho personajes incluído el jefe Dural, manteniendo todos los movimientos de la versión arcade, 8 niveles de escalofriante duración y un sonido que impactará tu cerebro antes que los mortíferos golpes lanzados desde la realidad de tu sistema Sega Saturn.

El mítico equipo de programación AM2 ha hecho de Virtua Fighter el único juego de lucha en el que merece la pena que gastes tu tiempo.

DAYTONA USA

SEGA SATURN

SEGA SATURN

PELIGROSAMENTE REAL





Mortal Kombat 3

Acclaim vuelve a dar el golpe. A partir del próximo otoño, y de la mano de **Acclaim,** los usuarios de **Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy y Game Gear** podrán disfrutar de una nueva secuela de la serie **«Mortal Kombat»**. En ella se han añadido **ocho luchadores** con movimientos nunca vistos, y se ha retocado el argumento que sirve de fondo a la acción. Además, y junto a los animalities, babalities, friendships, fatalities y combos, se ha introducido un **fantástico efecto de lucha "a dos niveles",** con el cual se puede mandar al adversario de turno al escenario de al lado.



Castelvania



Un sangriento festín. El título más vampírico de **Konami** está llamando a las puertas del castillo de **Saturn**. Con su cargamento de plataformas y acción trepidante, esta nueva y mejorada versión de **«Castelvania»** está protagonizada por un ágil personaje dotado de muy diversos recursos, entre ellos el lanzamiento de bolas de fuego a sus enemigos.

Pero lo que marca la diferencia en esta conversión es **su velocidad de juego y el tamaño de los sprites**, con **imágenes renderizadas y múltiples niveles simultáneos de animación**. Además, se ha aumentado la paleta de colores y se ha mejorado su distribución en pantalla, y la banda sonora es digital.

The Last Bounty Hunter

Por un puñado de dólares. La factoría **American Laser Games** ya anda ultimando su próximo tiroteo interactivo **para 3DO**, con una ligera variación sobre el mismo tema. En esta ocasión, un gobernador militar del Lejano Oeste contratará vuestros servicios para poner coto a las fechorías de **Nasty Dan, Handsome Harry, El Loco y Cactus Kid.** Deberéis atraparles sucesivamente con la ayuda **de la valiosa GameGun**, cambiando cada cierto tiempo de escenario.

Además, si conseguís atrapar vivos a esos forajidos, recibiréis una mayor puntuación que si acabáis con ellos. De este modo se evitará que el jugador caiga en la tentación de disparar a todo lo que se mueva.

Judge Dredd



El brazo armado de la ley. La mecánica de esta nueva versión de **«Judge Dredd» para Mega 32X** es tan antigua como el videojuego mismo: **disparar y saltar sin ser alcanzado por los proyectiles enemigos.** Y es que las calles de Mega-City están infestadas de peligros y rufianes, y para poder "pasear" por ellas deberéis hacer uso de ese **Peacemaker** que puede disparar todo tipo de proyectiles.

Por supuesto, habrá novedades respecto a otras versiones, como unos **gráficos mejorados o una banda sonora en estéreo**, por no hablar de esos facinerosos que os esperarán en todos los escenarios armados hasta los dientes .





Congo



Emoción salvaje. Este próximo cartucho **de Viacom para Mega Drive y Super Nintendo** viene avalado por el éxito de taquilla de la **película recién estrenada en Estados Unidos** y por un **argumento absorbente** de principio a fin. En él, tendréis que introduciros en las junglas del Congo, donde os enfrentaréis a todo tipo de obstáculos, naturales e interpuestos por la mano del hombre.

Como es costumbre en este tipo de juegos, deberéis **recoger toda clase de objetos** mientras sacáis humo a vuestra pistola y disparáis ese mortífero rayo láser con el que contáis, **a lo largo de 10 exóticos niveles de juego.** Naturalmente, hay algunas diferencias entre ambas versiones, ya que mientras la de Super Nintendo ofrece unos gráficos más vistosos, la de Mega Drive está tal vez mejor ambientada.

EL **25** DE SEPTIEMBRE
TENDRÁS LA SENSACIÓN DE QUE LO QUE HICISTE
HASTA ENTONCES FUE MATAR EL TIEMPO.





V.I.E. INAUGURA EN MADRID SU CUARTA DELEGACIÓN EN EL CONTINENTE EUROPEO

VIRGIN SE INSTALA EN ESPAÑA



Siguiendo la estela de dos de sus competidores, Electronic Arts adquirió el pasado año Drosoft y BMG va a utilizar las oficinas españolas de su filial musical como rampa de lanzamiento, Virgin Interactive Entertainment ha decidido instalarse en España. Una decisión que Tim Chaney, máximo responsable de V.I.E. Europa ha valorado muy positivamente, ya que considera a España como uno de los cuatro mercados europeos más fuertes, con un alto valor estratégico de cara al mercado sudamericano.

A primeros de septiembre comenzarán a funcionar las nuevas oficinas que tendrán su sede en Madrid, y al frente de las cuales estará Mariela Isidoro, hasta ahora directora de marketing de ERBE. Con ésta serán cuatro las delegaciones que V.I.E. tendrá en Europa, ya que cuenta con oficinas propias en Londres, Hamburgo y París, además de tener un acuerdo de distribución en Alemania con la compañía Avalon.

¿PODRÍA REPETIR...

"Hemos roto stocks con SegaSaturn, pero hasta que no nos vengan más unidades en septiembre, no podremos abastecer a las tiendas".

José Ángel Sánchez, Director General de Sega España.

"Creo que únicamente tratan de copiar nuestros juegos superficialmente, sin darse cuenta de las razones que mueven al juego por dentro".

Shigeru Miyamoto, Manager para el Análisis y Desarrollo de Nintendo, en declaraciones a Hobby Consolas.

"Después de un tiempo vendiendo software, lo dejé y fundé Probe."

Fergus McGovern, Director General de Probe Software, en la revista Todo Sega.

ACCLAIM APUESTA FUERTE POR LOS JUEGOS DE LUCHA

La compañía norteamericana Acclaim ha conseguido los derechos de distribución en Estados Unidos y Europa del que será el próximo bombazo de Capcom en PlayStation y SegaSaturn. Nos referimos a «Street Fighter: The Movie», la versión interactiva y totalmente digitalizada de la película protagonizada entre otros por Jean Claude van Damme y Kylie Minogue, que estará lista para el próximo otoño.

Siguiendo con el mismo género, Acclaim también se encargará a partir de octubre de distribuir en el Viejo Continente otro juego de lucha muy esperado, «Mortal Kombat 3» para Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear y Game Boy. Acclaim ya se hizo cargo de las dos entregas anteriores de «M.K.» para los mismos soportes, y distribuirá la tercera parte debido al acuerdo alcanzado con Sony, en el caso de las 16 bits, y con Williams Entertainment en el de las portátiles

AL FIN, SNES LLEGA A CHINA

Aunque pueda parecer increíble, dado que los países de casi todo el mundo están recibiendo ahora las consolas de última generación, en China aún no han podido disfrutar de la Super Nintendo. Y eso que la Game Boy lleva ya un año funcionando allí a las mil maravillas. Pues bien, Nintendo ha decidido poner remedio a esta situación y ofrecer al público chino sus 16 bits, por lo que ya está planificando el lanzamiento oficial de SNES en China.

Por el momento, se conoce que las consolas están siendo fabricadas en la planta que Mitsumi, socio de Nintendo, posee en la localidad de Qingdao. Y se espera que todo esté listo para que al final del verano pueda realizarse una primera fase de lanzamiento.

SEGA SATURN SE PREPARA PARA LAS NAVIDADES

Sega no se ha dormido en los laureles a la hora de preparase para la próxima temporada de Navidad. En la planificación de la campaña de este año, la compañía japonesa ha apostado fuerte por su soporte de última generación, Sega Saturn. Así, cerca de 85 títulos estarán disponibles para esta máquina en el mes de diciembre. De éstos, unos 60 serán publicados por licenciatarios, entre los se encuentran prestigiosas compañías como Acclaim, Activision, Domark, Electronic Arts, Crystal Dynamics, Capcom, Core, Gametek, Interplay, Konami, Ocean, Namco, Sunsoft, TWI, Ubi Soft, US Gold y Virgin.

NUEVO SISTEMA DE SONIDO PARA VIDEOJUEGOS

Sega, Virgin, Electronic Arts, Ocean, Looking Glass, Empire, IBM, Intel y Atari ya han firmado acuerdos con QSound Labs para incorporar a sus juegos el nuevo sistema de sonido desarrollado por dicha compañía canadiense. Este sistema, conocido como QSound Virtual Audio (QSVA), utiliza tarjetas de sonido stereo convencionales y altavoces multimedia para conseguir que el jugador se sumerja de lleno en la banda sonora.

Por el momento, las compañías licenciatarias de este sistema ya se han puesto manos a la obra, y están programando juegos que incorporan el revolucionario software de audio de QSound Labs.

CON MEGA CD

AHORRATE MUCHA PASTA

Sabemos que tienes un hambre voraz de Mega CD. Pues ahora te ponemos ante tus ojos una oferta que es un auténtico manjar.

Ahórrate kilos de pasta contante y sonante en su compra y devora sin parar la calidad y precisión de tu Mega CD.

Pero todavía hay más, si no tienes nada de nada te lo damos todo, Mega CD y Mega Drive en un sólo pack a un precio tan al dente que no podrás resistirte.

No lo dudes, es tu oportunidad para disfrutar y empacharte de diversión ahorrándote mucha pasta.



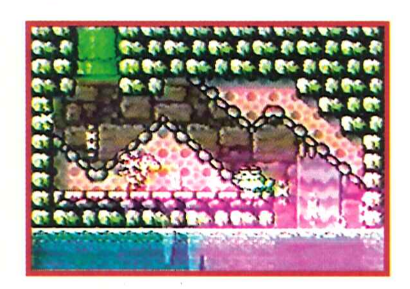


¡¡Se acerca el regreso más esperado del año!!

«SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND» EN LA SUPER

Cuatro años de intenso trabajo darán finalmente sus frutos **hacia diciembre de este año**, fecha en la que verá la luz uno de los juegos más sorprendentes que Nintendo ha desarrollado en los últimos tiempos. Nos referimos, por supuesto, **a la segunda parte de «Super Mario World».**

El fontanero de Nintendo **volverá a los 16 bits** con una secuela un tanto atípica que contendrá la nada despreciable cifra de 16 megas. El motivo es que este juego no avanzará en el tiempo -como suele suceder con las segundas partes-, sino que **retrocederá para descubrirnos la más tierna infancia de Mario.**







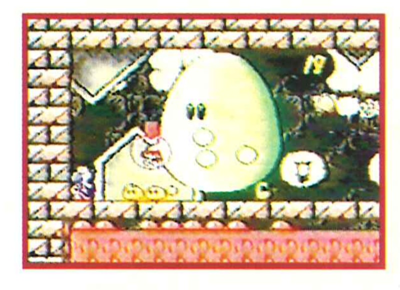
Si ya resultará bastante llamativo encontrarse con un **Baby Mario**, más será **ver como protagonista a Yoshi**. Él se convertirá en la estrella de esta aventura, en la que os invitará a visitar su isla natal. Una aventura que estará **compuesta por seis mundos con ocho niveles cada uno** e infinidad de rincones por explorar. Además, la isla de Yoshi estará **habitada por 130 criaturas diferentes** (monos, peces, fantasmas...), aunque todos en versión infante.

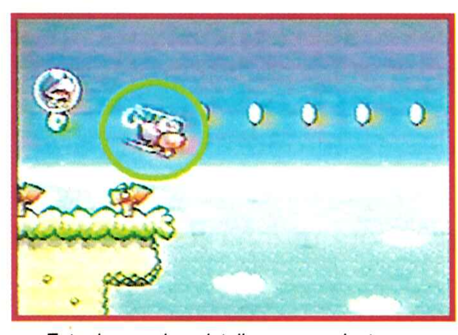
Otra de las sorpresas de este **«Super Mario World 2: Yoshi's Island»** será el aspecto que ofrecerán sus escenarios. Y es que con este juego, Nintendo se alejará de polígonos y demás familia **para ofrecer unos decorados que parecerán realizados por una mano infantil.** Pero no os dejéis engañar, porque tras esta "inocente" apariencia se ocultará **la técnica "morphmation"**, que hará posible todo tipo de efectos visuales en pantalla. S**caling, rotaciones o scroll de 360 grados** serán sólo algunas de las virguerías con las que os deleitaréis los ojos.

¿Y la historia? ¿De qué irá? Pues, en resumen, **tendréis que evitar que Kemek secuestre a Baby Mario** y entregarlo sano y salvo a sus papás en el reino de Mushroom.

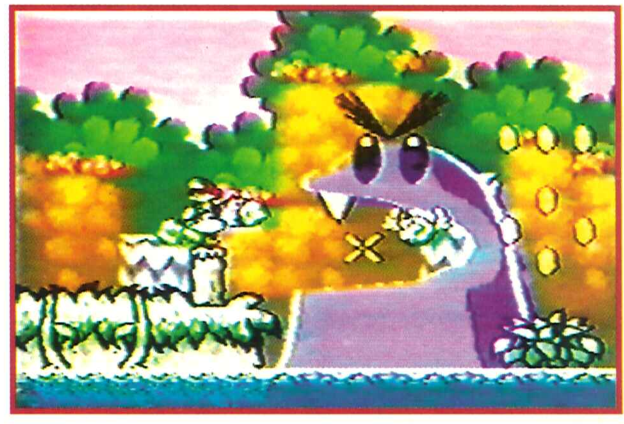


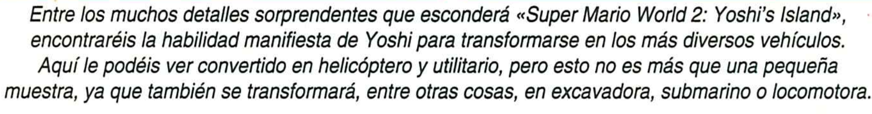








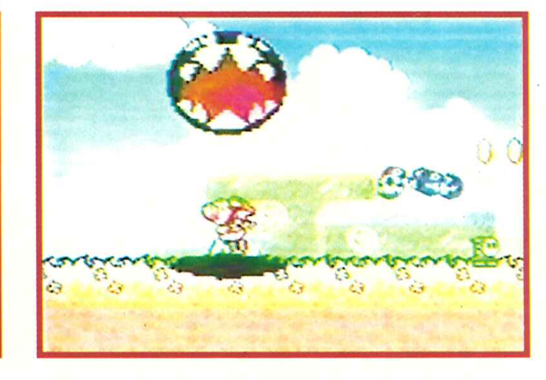


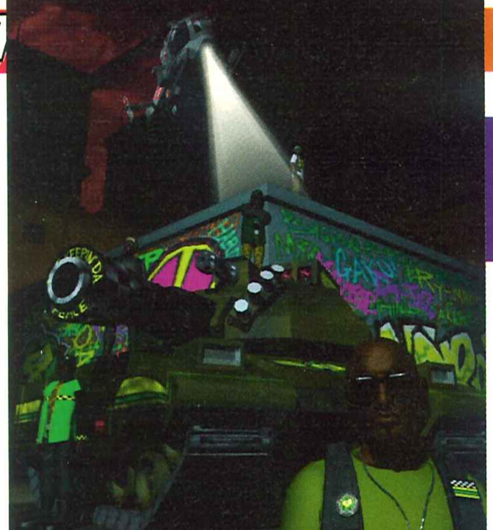


Entre los muchos detalles sorprendentes que esconderá «Super Mario World 2: Yoshi's Island», encontraréis la habilidad manifiesta de Yoshi para transformarse en los más diversos vehículos. Aquí le podéis ver convertido en helicóptero y utilitario, pero esto no es más que una pequeña muestra, ya que también se transformará, entre otras cosas, en excavadora, submarino o locomotora.



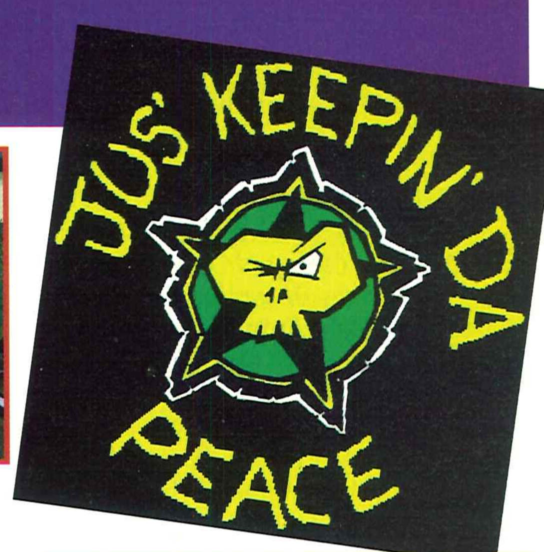






Potencia de choque
«SHELLSHOCK»







A partir del próximo **mes de octubre** (al menos en el Reino Unido), va a ver la luz uno de los juegos que durante más tiempo han sido anunciados. Ha sido realizado por **Core Design para PlayStation y Saturn**, y su nombre es **«Shellshock»**.

Se trata de un acribillante simulador de tanques, en el que **asumiréis el papel de soldado de una unidad acorazada de élite denominada Da Wardenz**. Como miembro de ella, deberéis afrontar **25 peliagudas misiones** localizadas en diversos escenarios del mundo real. Y para completarlas contaréis con el apoyo aéreo de un escuadrón especial y con un poderoso arsenal de la última generación.

Para dar vida a esos encarnizados combates, los programadores de Core **han diseñado todos los gráficos con estaciones de trabajo de Silicon Graphics,** consiguiendo unos efectos de explosiones realmente espeluznantes. A ello le acompañará una banda sonora que contiene **los rimbombantes acordes de la música "hip-hop" de Martin Iveson.**







SNK quiere repetir el éxito del 94
«THE KING OF FIGHTER' 95» LLEGA A NEO GEO

No va a tardar mucho tiempo en llegar **hasta vuestra Neo Geo** la última maravilla de **SNK**. Se trata de la segunda parte de ese gran juego de lucha que en las Navidades del año pasado nos dejó a todos boquiabiertos: **«King of Fighter 95»**.

Esta continuación de la saga volverá a ofrecer un amplísimo elenco de **24 estrellas de la lucha** extraídas de los juegos más impactantes de la casa y repartidos en grupos de tres. La incorporación de **nueve luchadores más y el aumento de golpes especiales y de espectacularidad** pondrán la nota diferenciadora a un juego que a buen seguro hará olvidar a su ínclito predecesor. Y es que cuando SNK quiere impresionar, sin duda sabe cómo hacerlo.







Estará disponible a partir de septiembre

JAGUAR YA TIENE COMPACTO



Ya está confirmado, **Atari comenzará a partir de septiembre** la comercialización en Estados Unidos y Europa del lector de CD destinado a Jaguar. Un lector que **Products Final se encargará de traer a España** y que saldrá a la venta, con un juego todavía sin determinar, **al precio de 39.999 pesetas**.

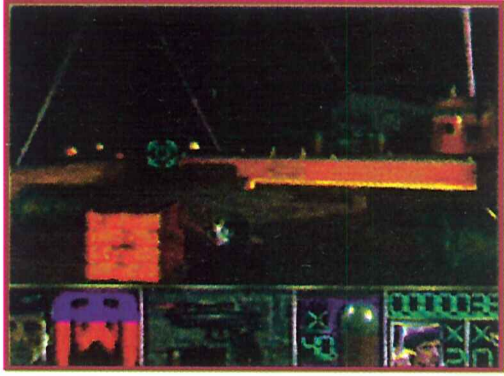
Como ya sabéis, este periférico se puede adaptar a cualquier consola Jaguar y cuenta con un mecanismo CD-Rom de doble velocidad, **790 megabytes** de capacidad de almacenamiento y una capacidad de transferencia de datos de **352.8 Kbyte por segundo**. A esto hay que sumarle la **tecnología Cinepak** que logra la visualización de las imágenes a pantalla completa y color real, con calidad de vídeo.

Estas características técnicas permiten una **gran rapidez de acceso a los juegos,** así como que éstos incorporen todo tipo de imágenes digitalizadas, secuencias de vídeo en movimiento y sonido con calidad CD. Por supuesto, este periférico **permite adaptar los cartuchos normales para Jaguar** y cuenta con la posibilidad de **añadir la tarjeta MPEG**. Además, **Jaguar CD incorpora la tecnología Virtual Light Machine (VLM),** que posibilita que las melodías que se escuchan a través del sistema se transformen en un espectacular show luminoso.

Y terminamos hablando de juegos, porque los primeros títulos que verán la luz para Jaguar CD serán **«Battlemorph», «Blue Lightning», «Highlander», «Demolition Man» y «Creature Shock».**



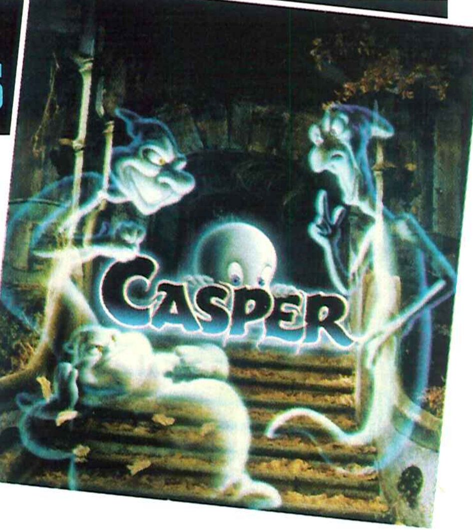

CREATURE SHOCK



DEMOLITION MAN

De la gran pantalla, pasará a Saturn y PlayStation

CASPER HARÁ AMIGOS EN LAS 32 BITS



Uno de los grandes bombazos cinematográficos de la temporada, **«Casper»,** va a aterrizar próximamente **en PlayStation y Saturn** por gentileza de **Interplay**, cuya tarea se ha visto enormemente facilitada por el hecho de que los protagonistas de la película, Casper y sus tres tíos, fueran originalmente diseñados por ordenador. Así, **las diferencias entre su imagen peliculera y su reproducción en el juego apenas existirán**.



PSX



SATURN

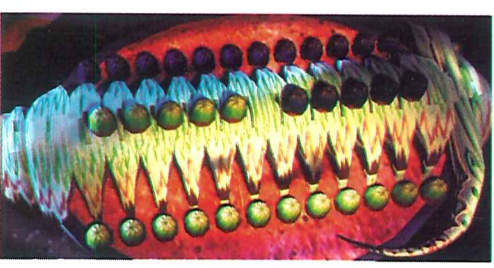




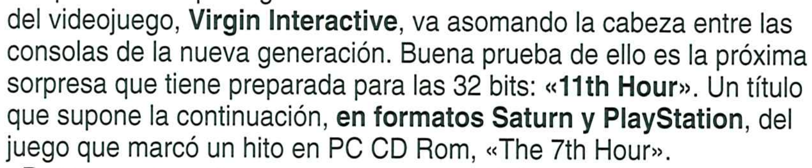
Con esa indudable ventaja ambiental y visual, nuestro simpático fantasma tendrá que **encontrar las piezas de la máquina Lázaro** que le devolverán su forma humana. Para ello deberá buscar pistas y objetos especiales diseminados por los escenarios del juego. En total, habrá que **resolver más de 20 situaciones a base de inteligencia,** para poder completar vuestra misión.

El peculiar protagonista de esta simpática aventura tendrá la virtud de **poder traspasar suelos y paredes,** e incluso colarse por las tomas de electricidad. Esto dará un nuevo aliciente al juego, ya que pasaréis gran parte del tiempo pensando cuál será la mejor forma de viajar por los aposentos de la mansión. Y no creáis que va a ser un camino de rosas, puesto que **vuestros malvados tíos** no perderán ninguna ocasión de enredar.

Virgin da la campanada
«11th HOUR»



Poco a poco, una de las compañías más prestigiosas del videojuego, **Virgin Interactive**, va asomando la cabeza entre las consolas de la nueva generación. Buena prueba de ello es la próxima sorpresa que tiene preparada para las 32 bits: **«11th Hour»**. Un título que supone la continuación, **en formatos Saturn y PlayStation**, del juego que marcó un hito en PC CD Rom, «The 7th Hour».



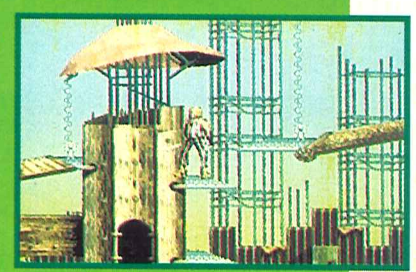
Por supuesto, esta nueva entrega supondrá una mejora en numerosos aspectos de aquella tétrica y sesuda aventura. En los lóbregos pasillos de una terrorífica mansión **están sucediendo cosas muy extrañas a partir de la muerte de su propietario, cuyas verdaderas causas deberéis descubrir**. Si por sí solo este misterio no fuera bastante difícil de esclarecer, en vuestro camino tropezaréis con innumerables obstáculos, a cual más horripilante, y tendréis que resolver multitud de fascinantes acertijos.



Desde el punto de vista técnico, el juego combinará a las mil maravillas **los gráficos renderizados con las secuencias de vídeo** y con una banda sonora generada por ordenador.

Ocean, en su líquido elemento
«WATERWORLD» PARA SN Y MD

La compañía **Ocean** va a ser la encargada de trasladar **a Mega Drive y Super Nintendo** las emociones de **«Waterworld»**, la película protagonizada por Kevin Costner. Por si no lo recordáis, en el filme la mayoría de **los personajes están obligados a vivir en barcos**, puesto que la tierra firme apenas existe. En consecuencia, **gran parte de vuestros enemigos serán unos malvados piratas** ansiosos de ensartaros con su espada. Luchando contra ellos deberéis alcanzar el refugio profetizado para vuestros marineros, para lo cual contaréis **con armas sumamente rudimentarias.**



Por lo demás, casi todo el juego **girará en torno a la rapidez de reflejos, aunque también habrá algunas fases de inteligencia**. Por supuesto, no faltarán las secuencias de animación de las distintas embarcaciones, lo que dará un toque especial a este atractivo cartucho.

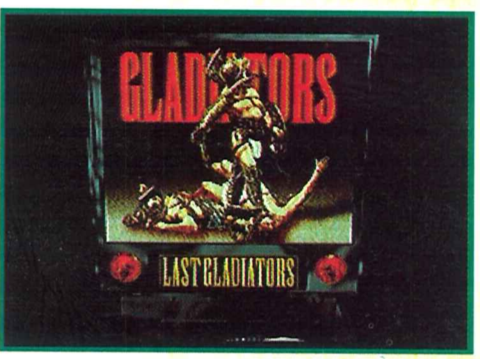
«Myst» y «Digital Pinball» llegarán en septiembre
NUEVOS TÍTULOS PARA SATURN

A lo largo de este mes de septiembre, los usuarios **de Saturn** tendrán a su disposición dos nuevos títulos distribuidos **por la propia Sega**. Se trata de **«Digital Pinball» y «Myst»**, dos juegos con los que Saturn amplía la variedad de su catálogo de ofertas, que incluirá desde este momento **aventuras gráficas y petacos.** Dos géneros, sin lugar a dudas, muy adictivos y que cuentan con un buen número de seguidores.

«Digital Pinball», que ha sufrido un buen número de cambios en su título, os ofrecerá la posibilidad de disfrutar de **cinco mesas distintas con todo el sabor de los pinballs** de los salones recreativos. Su principal virtud radica en que ha buscado tener todo el parecido posible con los pinballs reales, por lo que contará con casi todos los elementos habituales de estas adictivas máquinas.

Por su parte, **«Myst»**, un afamado título de PC, os sumergirá en **una aventura que os llevará al interior de las páginas de un libro.** En él tendréis que **resolver todo tipo de puzzles** si queréis desplazaros por cinco épocas históricas, mientras recuperáis las páginas del libro y buscáis el final de la historia. En medio de este atractivo desarrollo, las **imágenes de vídeo y las escenas digitalizadas** pondrán la nota de espectacularidad.





Saturn

«Myst»





Saturn

«Digital Pinball»

Con lanzamientos para todos los gustos

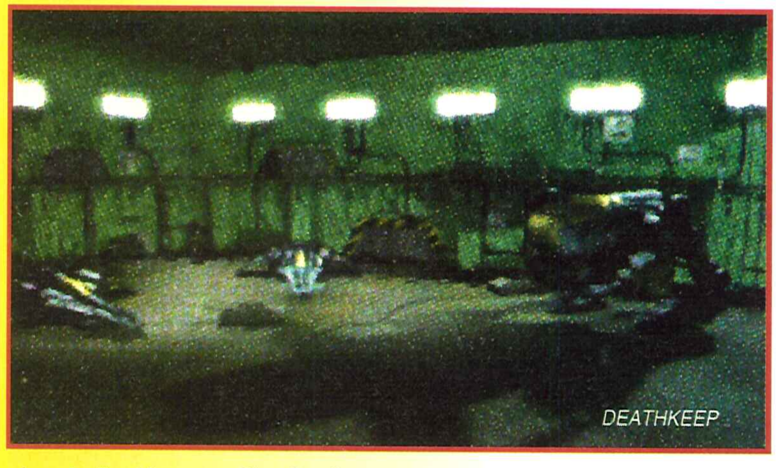
MINDSCAPE TIRA LA CASA POR LA VENTANA





Tras sus primeros escarceos en el mundillo de las nuevas consolas, **Mindscape** parece decidida a hacerse un hueco en la vanguardia del sector mediante una serie de lanzamientos **basados en sus correspondientes versiones originales para PC CD Rom.** Empezando por «**Cyber Speed**», un programa de ciencia ficción para PlayStation que os situará en una serie de circuitos futuristas presididos por la tecnología punta y la espectacularidad gráfica.

Por su parte, «**Steel Harbinger**» es una atractiva mezcla de acción y situaciones de inteligencia, dispuesta a encaramarse a los primeros puestos de las listas de ventas de PlayStation a partir de principios del 96. En esa misma consola, «**Slayer**» recreará los escenarios lóbregos y todos los encantos que caracterizan a los juegos de rol, algo similar a lo que sucederá con «**DeathKeep**», un programa de la **factoría SSI** en formato 3DO.



Con una mayor dosis de aventura gráfica, «**Entomorph**» combinará unos vistosos gráficos con un argumento de lo más absorbente para cautivar a los usuarios de PlayStation, mientras que «**The Raven Project**» os trasladará a un encarnizado combate espacial a través de los circuitos de Saturn y PlayStation. Bastante más tranquilo resultará, en esos mismos formatos, «**Pool Shark**», todo un señor simulador de billar americano. Finalmente, «**Panzer General**» condecorará vuestros esfuerzos en los despiadados escenarios de la Segunda Guerra Mundial, ya sea en el bando aliado o comandando las operaciones del Eje.







La fuerza del destino y del chip FX 2

«DOOM» OS CAZARÁ EN SN

El mata-mata más arrollador de los últimos años, «**Doom**», está a punto de abrir fuego **en Super Nintendo**. Con numerosos imitadores en el mercado del PC e incluso de las consolas, esta leyenda viviente del videojuego tomará al asalto nuestras consolas con todos sus ingredientes: **disparos a tutiplén,** enemigos a gogó y un sinfín de valiosos objetos dispersos **a lo largo de los 22 niveles** del cartucho.

Si alguno de vosotros es un fanático de **la versión original de PC**, sus expectativas no se van a ver en absoluto defraudadas. No se puede decir que la conversión desmerezca al clásico de los ordenadores, y ello se debe en gran parte **a las soberbias prestaciones del chip Super FX 2,** que os permitirá disfrutar de **acción en tiempo real** y de unos **gráficos tridimensionales** acompañados de una **estruendosa banda sonora.**





Sony refresca su memoria

«JOHNNY MNEMONIC»

Dentro de esta nueva oleada de conversiones de películas, se incluye un título **de Sony** para su flamante **PlayStation: «Johnny Mnemonic».** En su papel de correo del futuro **que transporta información en un chip alojado en su cerebro**, el protagonista de ambas producciones deberá **hallar la clave para borrar los datos** antes de que su cerebro se sobrecargue y se colapse. Para colmo de males, una banda de ladrones cibernéticos ha salido en su persecución, o mejor dicho, en la de su cabeza, para robarle los valiosos datos que contiene.

Aparte de las ya clásicas imágenes de vídeo tomadas de la película, que se mezclan con los gráficos del juego, la novedad de este título consiste **en un interfaz que permite pasar de una escena a otra, decidiendo a dónde queréis ir en cada momento**. De esta forma tendréis la posibilidad de **explorar el mundo del siglo XXIII**, y todo ello en medio de unas impecables imágenes que sólo una consola como PlayStation puede ofrecer.

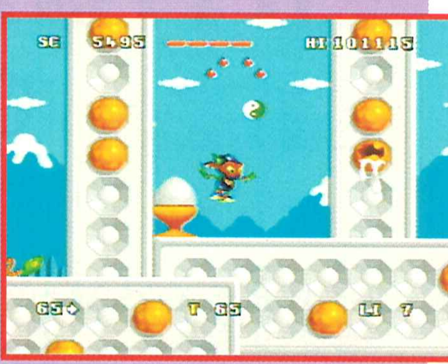




El ninja de Gremlin viene más frenético que nunca

«ZOOL 2» ASALTA LA JAGUAR







La felina consola de **Atari** va a recibir nuevamente la visita de uno de los ninjas más famosos y alocados que hayamos conocido jamás. Por supuesto nos estamos refiriendo a **«Zool», la estrella de Gremlin** que va a acercarse hasta la **Jaguar** para presentar a sus usuarios la segunda parte de sus trepidantes aventuras.

En compañía de una ninja femenina, el comilón personaje continuará en esta versión las líneas maestras marcadas por sus anteriores apariciones, es decir, **carreras, saltos, disparos, acrobacias y demás filigranas,** todas ellas realizadas a la velocidad del rayo, hasta que consiga encontrar el lejano punto de salida. Además, el juego contará con tres niveles de dificultad para adecuarse correctamente a la habilidad y paciencia de cada jugador, y **permitirá que una sola persona pueda jugar dos partidas simultáneamente.**

GANADORES CONCURSO JUNGLE STRIKE:

Primer Premio:
HELICOPTERO DE RADIO CONTROL Y CAZADORA JUNGLE STRIKE:

Joaquín Ramón Sessé........Valencia

Segundos Premios:
CAZADORA JUNGLE STRIKE:

Carlos Gómez Soto ....Madrid
Jorge Hernández Hdez.....Barcelona
David Rendo García ......Puerto Real
Juan Antonio Mira Rico........Castalla
Cándido Misa Romagro...Gondomar
Juan Carlos Alberto Martín ...Motrico
Albert Murillo Vázquez......Barcelona
José Espinosa Sánchez......Vilaseca
Julián Herrero Santaolalla.....Burgos

Primeras imágenes de «VF 2» para Saturn

LA SAGA CONTINÚA



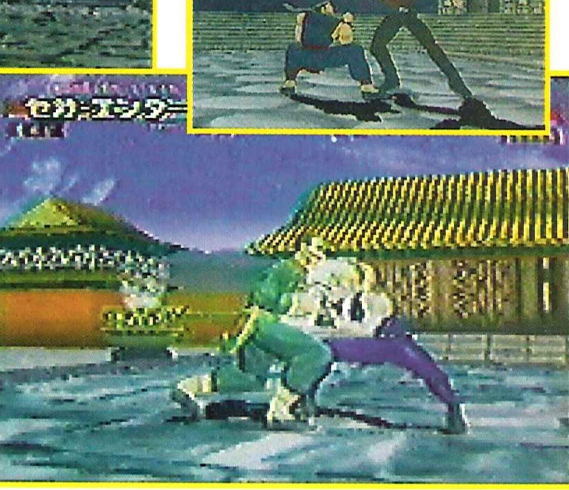
Si las imágenes de «**Virtua Fighter Remix**» os dejaron boquiabiertos, esperad a ver lo que puede dar de sí «**Virtua Fighter 2» para Saturn.** Con las primera imágenes en nuestro poder, ya podemos confirmaros que Sega ha cumplido con creces todas sus promesas, poniendo en Saturn un arcade que hará olvidar cualquier cosa antes vista.

Cuando os mostramos la animación de Pai realizada en una estación de trabajo, os dijimos que el juego de Saturn iba a contar con una apariencia gráfica exactamente igual. Y la verdad es que nos quedamos cortos. **La utilización por parte de AM 2 del nuevo sistema operativo** ha sido los suficientemente efectiva como para **trasladar la espectacularidad del arcade a la consola sin que se aprecie ningún baile poligonal.**



Pero no sólo las texturas, la sensación tridimensional o el aspecto humano de los luchadores van a ser los únicos valores del juego. Además, **la suavidad de las animaciones** rivalizará con el espectáculo visual, **se han conservado los golpes y las características de los luchadores**... en definitiva, una verdadera gozada.

Teniendo en cuenta que «Virtua Fighter Remix» saldrá a la venta en noviembre, es posible que **«Virtua Fighter 2» no esté disponible hasta bien entrado el año que viene.** Eso sí, seguro que valdrá la pena esperar.



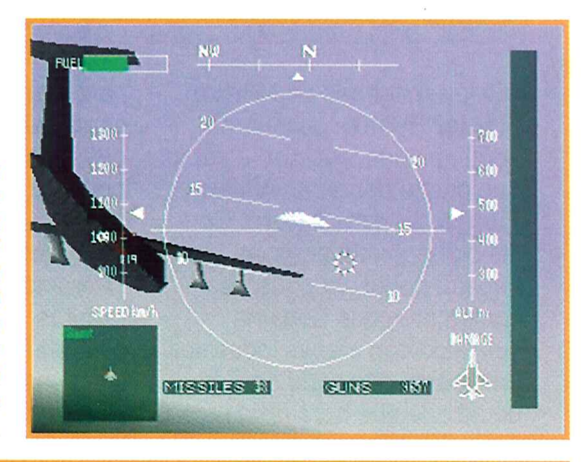
El género de los simuladores de vuelo ha sido siempre un tanto minoritario debido a su alta dosis de complejidad, a la par que prestigioso, sobre todo para los usuarios de PC. En las consolas de 16 bit jamás se ha contado con algún título de verdadera calidad, sin embargo, los nuevos y potentes soportes sí parecen atreverse con todo. Ya lo están haciendo con los shoot'em up estratégicos, y pronto los veremos manejando enormes aviones en sus pantallas.

Simuladores de Vuelo aterrizan en las nuevas consolas

Sin duda, éste ha sido el género que más se le ha resistido a Mega Drive y Super Nintendo. Todos los intentos que se han hecho han sido infructuosos, y aunque se recuerdan algunos títulos meritorios, como **«Turn & Burn» de Absolute para Super Nintendo**, la verdad es que los buenos aficionados a los aviones se han quedado con las ganas o han tenido que recurrir a un PC.

La llegada de las nuevas consolas, sin embargo, parece que puede dar un pequeño rumbo en este sentido y **acabar con el apabullante monopolio que hasta ahora había tenido el PC con este género.** Ya son varias las compañías que se han puesto en marcha, e incluso ya hay un primer título en las tiendas japonesas. Se trata de **«ACE Combat» de Namco para PlayStation**, un simulador de

«Ace Combat», de Namco, es una de la apuestas más firmes en cuanto a simuladores de vuelo se refiere. Namco presenta un juego a caballo entre la simulación y el arcade, de ahí que incluya dos perspectivas distintas, la habitual en los simuladores, más una desde detrás del avión. Además, el juego se distingue por su acción constante, combinada con objetivos aéreos y terrestres, y un buen repertorio de opciones para que los amantes de ete género se sientan a gusto. Toda una agradable sopresa.

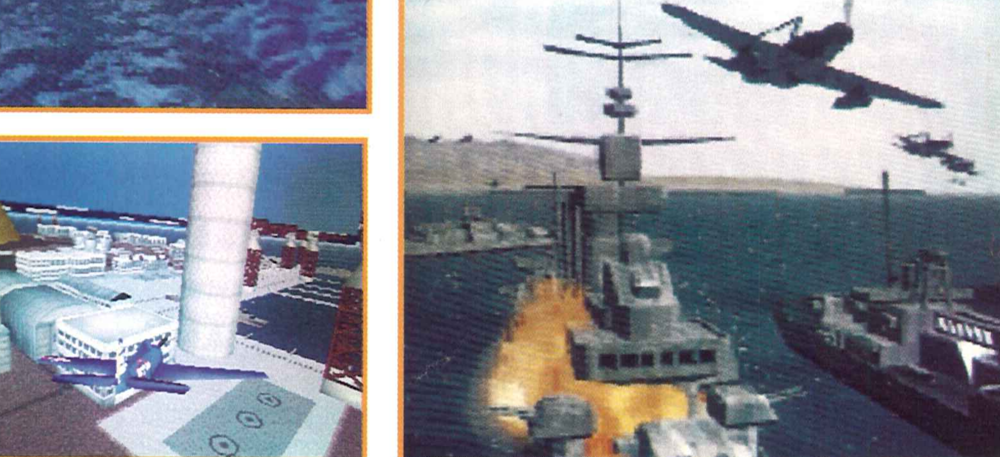












*«**Wing Arms**» constituye la propuesta **de Sega** en este género. Nuevamente nos toparemos con otro maremágnum de polígonos, que completarán otro espectacular entorno en 3D. Sega parece apostar por un juego en plan arcade -no en vano, este programa es una versión de la recreativa «Wing War»- en el que el jugador disfrutará con una misiones repletas de acción y dinamismo. La gran peculiaridad de este título es que tiene como protagonistas a auténticas reliquias de la Segunda Guerra Mundial, al contrario que sus rivales que apuestan por un argumento más moderno. Será uno de los programas estrellas de Saturn durante las próximas fechas.*

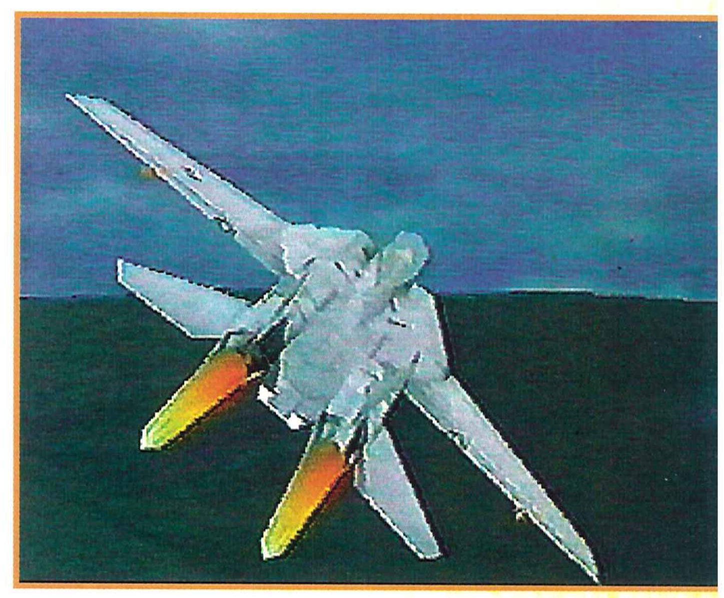
combate basado en la recreativa de la misma compañía llamado «Air Combat». A muchos de vosotros os sonará este gran juego, **que fue lanzado en el 93 para la antigua placa de Namco, System 21.** En este mismo año se ha presentado la segunda versión bajo el nombre de **«Air Combat 22»**, ya utilizando la nueva placa System 22. El caso es que el juego de PlayStation es todo un señor simulador, que destaca sobre todo **por la increíble suavidad en sus movimientos y por tener un manejo muy adecuado** a lo que se espera en este tipo de juegos. Namco se ha preocupado de incluir **todo tipo de texturas para los decorados y aviones,** completando un apartado gráfico muy vistoso. Los objetivos son tanto aéreos como terrestres y se producen en distintos escenarios, aportando siempre una enorme variedad.





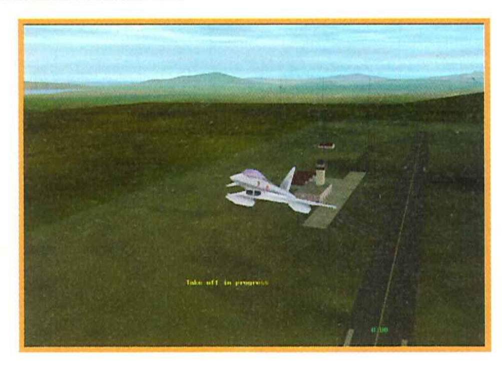
Otro que procederá de las recreativas será **«Wing Arms»**, al que veremos pronto **en Saturn de la mano de la propia Sega.** Se trata de la **versión doméstica del conocido «Wing War»**, uno de los grandes éxitos de la compañía japonesa en recreativas. En «Wing Arms» disfrutaremos de un **nuevo entorno tridimensional,** similar al que nos tiene acostumbrados Sega en sus últimos lanzamientos, protagonizado nuevamente por polígonos y en el que la peculiaridad reside en que **los aparatos son auténticas reliquias de la Segunda Guerra Mundial.** En este caso veremos una mayor **mezcla de simulación y arcade**, pero de todos modos es un buen comienzo.

También hay que destacar a **The 3DO Company,** quien en su vídeo promocional de su **nueva tecnología M2** incluía las imágenes de un impresionante simulador de combate, del que aquí os mostramos una pantalla. Si todas las posibilidades de las que alardean con M2 finalmente se concretan, no hay duda de que esta



*De momento no es más que una prueba en una estación de trabajo, pero **The 3DO Company** ha querido demostrar que su nueva tecnología M2 puede acoger simuladores de vuelo al nivel de los mejores. Obviamente, con una capacidad tan asombrosa como es manejar hasta 1.000.000 de polígonos por segundo, los programadores lo van a tener realmente sencillo para lograr crear los mejores simuladores de la historia.*





Todo en Ultra 64 es absoluto secreto, pero para hacernos una ligera idea contamos con la compañía española **Computer Arts Develoment**, que lleva años trabajando con las estaciones Silicon Graphics, y que están muy al tanto de lo que Nintendo puede conseguir si aplica la tecnología de esas poderosas estaciones. Para muestra, dentro del género que estamos tratando, tenéis estas bellas imágenes de unos aviones en pleno vuelo. Toda una demostración de espectacularidad y realismo.

tecnología **será una de las mejor preparadas para acoger juegos de este tipo.**

Para el final hemos dejado a **Ultra 64.** No es que Nintendo haya desvelado alguno de sus primeros juegos, pero sí lo ha hecho la compañía española **Computer Arts Develoment, que lleva años trabajando con estaciones Silicon Graphics,** cuna de la futura máquina de Nintendo. Recientemente nos mostró unas imágenes **en las que un simulador de vuelo actuaba como protagonista**. Como podéis ver la calidad es impresionante, así que podéis haceros una idea de lo que ofrecerá esta consola en el 96.

Lo que parece bastante claro es que el futuro de los simuladores aéreos en las nuevas consolas está asegurado.





¿Llegarán a alcanzar las nuevas consolas los niveles del PC?

*No admite discusión el hecho de que hasta ahora los simuladores aéreos de PC han sido los auténticos reyes de este género. Las posibilidades técnicas de este formato le permite acoger juegos con unos gráficos hiper realistas, además de proporcionar un control complicado y repleto de opciones. Dentro de los últimos lanzamientos destacan **«Pacific Strike»** y **«Flight Unlimited»**, de los cuales podéis ver aquí unas imágenes. Si los nuevos formatos consiguen alcanzar la calidad de estos juegos, sin duda estaremos avanzando por el buen camino.*





Ecos de la cuarta dimensión

*En plena canícula veraniega, como dicen los finolis que broncean sus dorados cuerpos al sol en estas fechas, **The 3DO Company** sigue bombardeándonos con **su abrumadora campaña de lanzamiento del modelo Goldstar en Europa** y, por ende, también en nuestro país. Como ya sabéis cuándo va a salir al mercado, las excelencias de la tecnología M2 y demás "zarandajas", no voy a insistir más en esos temas, pero sí os voy a hacer un suculento repaso de los próximos títulos para esa consola. Este mismo mes, si los duendes de la programación no nos traicionan, salen al mercado "internacional" (es decir, extranjero) **«Zhadnost»**, **«Bladeforce»** (estos dos bajo el sello de **Studio 3DO**), **«Cannon Fodder» y «Lost Eden»** (dos de los últimos bombazos de la factoría **Virgin**).*

*Pero es que, además, se viene rumoreando con insistencia que esa "hemorragia" de violencia y jugabilidad denominada **«Mortal Kombat III»** está cada vez más cerca de los circuitos de 3DO, aunque podría ser que en principio **sólo saliera para el modelo de Panasonic**, al ser ésta la compañía que está negociando el acuerdo con Williams Entertainment. En fin, ya os seguiremos informando más adelante, no seáis tan impacientes...*

*Por otra parte, digamos que se siguen sumando compañías al carro de las nuevas tecnologías, como por ejemplo **Gremlin, que hará sus "pinitos" en PlayStation** (¿y no para Saturn?) **con «Loaded»**, un arcade poligonal de ciencia ficción al más puro estilo del cine negro, y dos simuladores deportivos titulados **«Actua Soccer» y «Actua Golf»**. Todos ellos tienen como fecha inicial de lanzamiento **los próximos meses de octubre y noviembre**, aunque tal vez se retrasen hasta el año que viene, por aquello de las extrañas piruetas que nos juega el destino...*

*Cambiando de tercio y de compañía, hace poco tuvimos el honor de recibir en nuestra redacción la visita de **Janine Johnson, relaciones públicas para Europa de Activision**, que nos dio dos tipos de noticias: una buena y otra preocupante. La buena es que, al parecer, **antes de fin de año vamos a poder disfrutar de las versiones Saturn y PlayStation de «Shanghai Great Moments»**, una remozada versión de ese clásico de la adicción procedente de Extremo Oriente. En la conversión se han incluido unos gráficos de lujo, nuevas modalidades de juego y detalles tan curiosos **como los rostros de algunos personajes célebres.***

*Y ahora vayamos con la mala noticia: parece ser que, muy probablemente, **la versión de «Pitfall» en Mega Drive 32X no va a ver finalmente la luz en el mercado europeo.** Tal vez se lance una edición limitada en Estados Unidos, al igual que ocurrió con la versión Mega CD del mismo juego, pero lo de que llegue a esta orilla del charco lo empezamos a ver más que difícil.*

*Por último, **Acclaim** sí que nos ha dado una buena nueva: la conversión a todos los formatos habidos y por haber (que ya sabéis cómo las gastan estos chicos) **de la segunda parte de la serie cinematográfica de "El cuervo", titulada «The Crow: City of Angels».** De momento, no se sabe mucho más del tema, pero sí podemos aseguraros que este lanzamiento es **fruto del acuerdo entre Acclaim y Edward R. Pressman, la productora de la película.** En virtud del mismo la firma neoyorquina lanzará asimismo **una versión jugable de «The Mutant Chronicles»**, con lo cual seguiremos disfrutando del maravilloso y fructífero binomio cine-videojuegos durante una buena temporada.*

Por JC Kid

EL MAS BESTIA DE SUPER NINTENDO FICHA POR GAMEBOY

DONKEY KONG, la estrella más bestial de DONKEY KONG COUNTRY, ha fichado por el equipo GAMEBOY.

Disfruta ahora con DONKEY KONG LAND de la conversión más perfecta de un juego de 16 Bits a tu portátil.

Corre a por él y no te quedes fuera de juego!!!!

Nintendo

Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid



¡El Club Nintendo responde! **Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo:(91) 319 22 44**

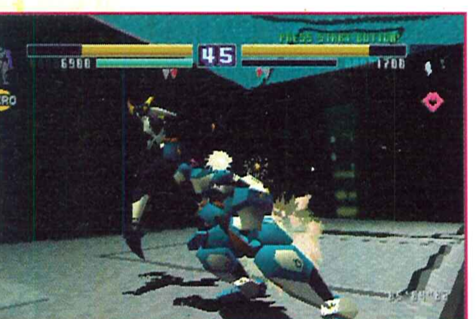


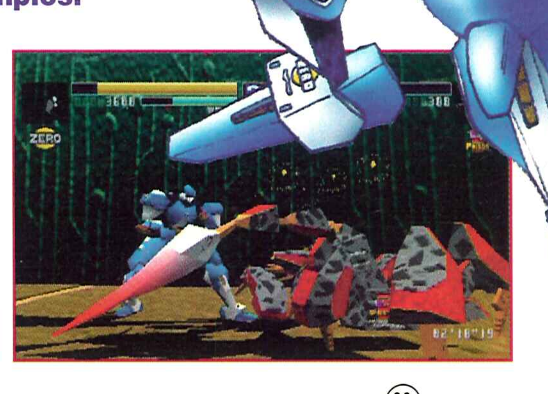
Las nuevas generaciones de Luchadores se preparan para la acción

Las compañías de todo el mundo siguen viendo en la lucha un género capaz de plasmar con fidelidad las posibilidades de sus equipos de software. Por ello, y por el inagotable tirón popular de estos torneos, los juegos de lucha siguen surgiendo en el universo de las nuevas máquinas. Este mes os presento tres nuevos ejemplos.

Nunca habíais oído hablar de él, pero a partir de este lanzamiento, **el grupo de programación Zoom** empezará a sonar más a menudo en el sector. Su apuesta tiene un nombre tan espectacular como emblemático, **«Zero Divide»**, y al ver estas imágenes se puede comprobar que **arrastra inconfundibles influencias de títulos como «Toh Shin Den» o «Tekken».**

El grupo Zoom no ha querido ocultar su gusto por los polígonos, de ahí que **todas las formas tengan un origen vectorial**. Además, **la tridimensionalidad en su máxima expresión** parece tener reservado un papel protagonista en el juego. En otras palabras, los chicos de Zoom parecen dispuestos a sacar todo el partido posible **a la máquina de Sony**, como ya hicieran Takara o













Namco con los juegos antes mencionados. Eso sí, **estas imágenes corresponden a una versión del juego aún sin terminar,** con la promesa de mejorar bastante tanto el diseño de los personajes como de los decorados.

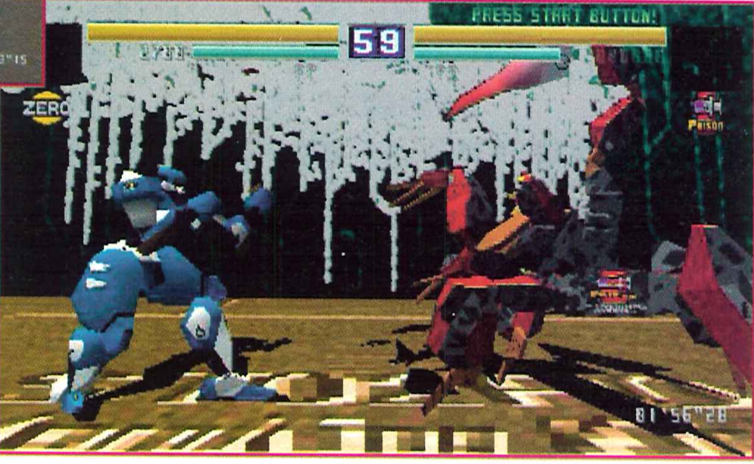
Por si todos estos alardes técnicos no os parecen suficientes alicientes, Zoom se ha encargado de **buscar un argumento original relacionado con el mundo de los ordenadores.** La acción se sitúa en el futuro, donde un misterioso virus informático llamado "**Offence Program**" se ha hecho con los secretos más importantes de todos los gobiernos del mundo, y los ha introducido en un banco de datos **bajo el nombre de Xtal Power**. Pero se trata de un virus juguetón, y **ha decidido jugarse este banco de datos en un torneo** en el que deben participar los luchadores que representen a los gobiernos más interesados en recuperar sus secretos de estado. Así nos encontraremos a **ocho súper robots dispuestos a convertirse en héroes** si consiguen derrotar a todos sus adversarios y al propio responsable de tal caos. Como veis, imaginación no le falta a la gente de Zoom.



Como bien podéis apreciar en estas imágenes, y aunque esta versión está aún sin terminar, «Zero Divide» para PlayStation destacará por sus formas poligonales, sus rotaciones y su enorme sensación de tridimensionalidad.



Zero Divide
Zoom
PlayStation



De momento se trata de una recreativa, pero es posible que muy pronto la tengamos **convertida para Saturn**. La culpa la tiene **la famosa placa ST-V de Sega**, una placa que fue creada por la compañía japonesa para producir juegos baratos y espectaculares en versión recreativa, sin necesidad de recurrir al más poderoso, pero también más caro, Model 2.

Sin embargo, la gran ventaja de este sistema de hardware reside **en la viabilidad de sus juegos para ser convertidos a formato doméstico,** concretamente a Saturn. La ST-V está basada en el mismo juego de chips que habitan en Saturn. Sus únicas diferencias radican **en el formato de almacenamiento** (CD-ROM de Saturn por cartucho en ST-V) y en **la capacidad de la RAM** (por supuesto, a favor de la ST-V). Aún así, tal similitud conlleva que las conversiones de un formato a otro **puedan tardar sólo dos o tres meses**, manteniendo una calidad idéntica. Eso sí, siempre trabajando con "sprites".

Bueno, ahora voy a hablaros un poco del juego. Se trata de una nueva entrega del clásico de Sega **en versión torneo "uno-contra-uno",** con una realización técnica muy meritoria en la que destacan **la calidad de los escenarios y el diseño y animación de los personajes.** Todo un repertorio de hechiceros y bárbaros con mucha magia de por medio, que hará las delicias de los incondicionales (que sé a ciencia cierta que sois un buen número) de esta serie.





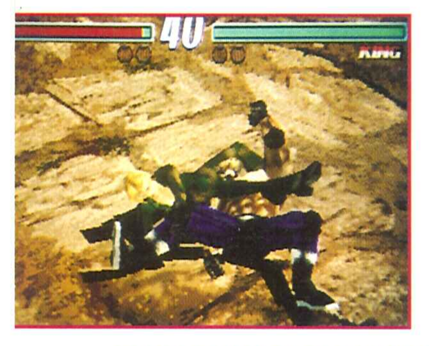
Golden Axe: the Duel
Sega
Recreativa y Saturn



Magos, bárbaros y demás personajes clásicos de los juegos de rol van a protagonizar en esta ocasión un juego de lucha "one versus one" diferente a los demás, en el que la utilización de las magias pasará a ocupar un primer plano.



GAME MASTERS
por M.A.D.




Tekken 2
Namco
Recreativa y PlayStation


Namco ha incorporado un buen número de novedades en esta segunda entrega de «Tekken». Así, los escenarios han cambiado completamente, y los luchadores presentan una indumentaria totalmente diferente y mucho mayor colorido.

Seguro que muchos estaréis ciertamente sorprendidos, ya que la primera parte de «Tekken» en versión recreativa llegó hace tan solo tres meses y **la versión doméstica no llegará de forma oficial hasta finales del 95.** Pero tened en cuenta que en Japón lleva ya casi un año, por lo que **Namco** ha decidido que es el momento de lanzar una segunda parte de este gran programa. **«Tekken 2» se encuentra en este momento al 80%,** pero en septiembre estará ya en los salones japoneses, y esperemos que no se demore mucho en llegar a nuestro país. Namco también asegura que, como sucedió con la primera parte, **la versión para PlayStation estará lista muy poco tiempo después.**

Pero vamos a lo importante.



Habrá novedades, y muy interesantes. De momento, **el número de luchadores quedará ampliado a diez,** debido a la inclusión de dos nuevos invitados: la bella **Jun Kazama**, una japonesa de 22 años, y el valiente **Lei Wulong**, un detective de Hong Kong. Pero además, el resto de los luchadores lucirá un nuevo "look", ya que Namco se ha preocupado de **rediseñar el aspecto de los personajes**, dándoles una nueva indumentaria y otro colorido.

Por otro lado, **los escenarios serán completamente nuevos**, y también bastante peculiares. Los personajes tendrán el honor de combatir en el Taj Mahal de la India, la Vieja China, e incluso en una lanzadera espacial. Además, **se incluirán unas curiosas e instructivas "demos" entre combate y combate**, de modo que el jugador podrá echar un vistazo a su próximo destino. No parece que vayan a faltar alicientes en esta segunda parte, ¿eh?

En fin, esto es todo por este número. El mes que viene más. Un saludo de M.A.D.

el BUZÓN de los GAME MASTERS

Un cordial saludo a todos los lectores de esta sección. Espero que estéis pasando unas agradables vacaciones. Yo, como veis, sigo al pie del cañón para tratar de solucionaros vuestras dudas. Vamos con ellas.

Como te prometí el mes pasado, amigo Manuel Sánchez Palma, voy a responderte al resto de tus cuestiones. Tus comentarios acerca de la Saturn son muy respetables, aunque yo no los comparto totalmente. En primer lugar, **no creo que la Saturn sea "pobre" técnicamente**. Como bien dices al final de tu pregunta, debes hacer más caso a los resultados finales de los juegos que a las cifras de las características técnicas. Además, se trata de un máquina que acaba de salir y que todavía tiene que demostrar muchas cosas. No te puedes ni imaginar **las virguerías que están haciendo en las conversiones de «Virtua Fighter 2» o «Sega Rally»**. Si a los programadores de «Primal Rage» les ha resultado más fácil realizar la versión de PlayStation, tienen todo el derecho del mundo a divulgarlo, pero se trata sólo de una opinión. Tal vez las posibilidades de PlayStation se ajusten más a su forma de trabajar. En cualquier caso, si dentro de unos meses todos los programadores opinan lo mismo, entonces habrá que empezar a valorar seriamente esa circunstancia. Aún así, **ten en cuenta que hablan de que les ha resultado más fácil su realización, no de que el juego vaya a ser mejor.**

Más cosas. El proceso de revelado de una imagen es el mismo, lo que ocurre es que si tu intención es tenerlo en formato CD, los profesionales se encargan de almacenar las imágenes en un Compact Disc utilizando técnicas de compresión. En otras palabras, **sólo varía la técnica de almacenaje, no el sistema de revelado.**

Por último, **los cartuchos de Ultra se supone que estarán creados con una tecnología más avanzada que disminuirá los costes de producción**, de ahí que su precio final sea similar a los de Super Nintendo. Un saludo y hasta otra.

¿Qué tal por Tenerife, Eduardo Carballo? Seguro que mejor que yo por aquí. En fin, vamos a lo nuestro. **Las siglas MPEG corresponden a las palabras Moving Pictures Experts Group,** y denominan al grupo de especialistas que creó el standard del Video CD que hoy conocemos. De ahí que finalmente permanecieran las siglas MPEG para denominar al sistema de descompresión de vídeo que incorporan los cartuchos destinados a tal efecto. Tu segunda pregunta es un poco incorrecta, pero sí puedo aclararte que el número de colores en un monitor VGA depende de la tarjeta de vídeo que utilice. Por tanto, su comparación con Saturn no tiene mucho sentido. Un saludo para las islas.

Encantado de saludarte de nuevo, Javier Poyatos. Voy a responderte a una de tus preguntas, y el mes que viene te contesto a las otras dos. Esos "tirones" de los que me hablas en los juegos de lucha para PC son debidos a que **estos aparatos no tienen unos procesadores gráficos específicos para los juegos, y por tanto cargan todo el trabajo sobre la CPU**. Si ésta no es muy potente, se producirán esos saltos y tirones a los que haces referencia. **Prueba a utilizar un Pentium** como procesador principal y ya verás como la cosa cambia por completo.

Amigo Daniel Oñate, gracias de nuevo por tus interesantes noticias. Bueno, cuando hablamos de gráficos en tiempo real nos referimos a aquéllos que se generan al mismo tiempo que jugamos. Es decir, **que no están predibujados, sino que la máquina se encarga de crearlos cuando son necesarios en pantalla**. Hasta otra.

Estimado Oscar Fraile, sé perfectamente los juegos de Spectrum a los que te refieres (**«Arquímedes XXI» y «Jabato»** son dos buenos ejemplos), pero no hay nada similar en ninguna de las consolas actuales. Por otro lado, el PowerPC es un potente microprocesador, y **sus posibilidades dependen del uso que le quieran dar los creadores de un determinado hardware**, como puede ser, por ejemplo, el Model 3. Sí te puedo decir que este elemento tiene como ventajas principales su velocidad y su capacidad para procesar datos, así como su bajo coste.

Bueno, eso es todo por este mes. No dejéis de escribirme a: **Game Masters Hobby Consolas C/ de Los Ciruelos Nº4 San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.**

Síguenos si puedes





PlayStation:
Sony también quiere jugar

Conoce en nuestro amplio reportaje de 12 páginas todo lo relacionado con la nueva consola de Sony, sus juegos y sus periféricos.



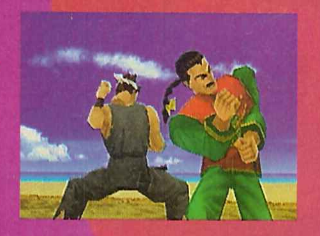
Psygnosis:
en busca de la perfección

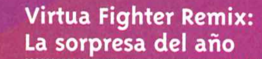
Acompáñanos en nuestro recorrido por el amplio catálogo de novedades que Psygnosis está desarrollando para la máquina de Sony.



FIFA 96:
El regreso de un mito

¿Te gustaría conocer todos los detalles de las nuevas versiones para Saturn y PlayStation de esta joya de la simulación?




Virtua Fighter Remix:
La sorpresa del año

Sega tenía guardado un as en la manga: esta nueva e impactante versión de Virtua Fighter va a revolucionar la idea de Saturn.



La revista de la nueva generación

EL NUMERO 6 A LA VENTA EL DÍA 30 DE AGOSTO

PlayStation nos amplía el futuro

En el mes de septiembre la máquina de Sony verá la luz

Con la aparición de las nuevas máquinas, a los usuarios de consolas se nos está presentando el campo de elección más grande del que hayamos disfrutado jamás. Cada sistema, cada marca, tiene sus bazas que ofrecer. Unas el precio, otras el multimedia, pero en todas, sin duda, resalta la calidad de sus juegos y la enorme capacidad de diversión que ofrecen.

Hasta ahora **Sega y Nintendo** habían sido las "vacas sagradas" en este mundillo, pero **una nueva marca acaba de irrumpir en el mercado** con la intención de convertirse no en una más, sino en el líder del mercado. El reto es complicado, pero la apuesta está ahí: **Sony PlayStation.**

El renacimiento de Sony

Muchos de vosotros podéis pensar que PlayStation parte con una desventaja frente a sus más directos rivales: los nombres de Sega y Nintendo tienen más peso específico en esto de los videojuegos que el de Sony. Sin duda, una desventaja importante, pero no del todo cierta.

Los que tachen de novel a Sony no saben ni de un sistema que apareció en los años 80 **llamado MSX** ni de su colaboración en dos importantes proyectos **relacionados con el CD ROM**. Dos posibilidades de aprender que Sony no quiso desaprovechar.

Por un lado apoyó a Philips en el desarrollo del CD-i y por otro mantuvo una estrecha relación con Nintendo en uno de sus proyectos. En 1988, la compañía de Ultra 64 encargó a Sony **la producción de un CD ROM para Super Nintendo.** Sony quería, además, que la máquina

Sony va a entrar de lleno en el mercado de
ha querido más adornos para su máquina
descartada la tendencia multimedia y su
está previsto para este mes de septiembre y



fuera compatible con el Super Disc. No hace falta recordar que el proyecto no llegó nunca a terminarse, aunque **serviría de base para la carrera en solitario de Sony en el mundo de los videojuegos.**

Poco después, y para sorpresa de todos, **en el C.E.S del 91** Sony anunció el desarrollo de una consola propia denominada, por aquel entonces, PS-X.

De proyecto a realidad

Desde aquella edición del C.E.S. hasta este septiembre del 95 han pasado muchas cosas y se han dicho muchas más. Todas las revistas especializadas del mundo anduvimos tras la pista del proyecto de Sony extrayendo datos técnicos de aquí y de allá, esperando, con enorme ansiedad, ver la máquina lo antes posible. Pero hubo que esperar. Y esperamos todos **hasta el 3 de diciembre del 94**, día en el que **PlayStation se puso a la venta en Japón**, once después de que Saturn, su más directa rival, pusiera los ojos redondos a los nipones. Y junto con ella, **«Ridge Racer»**, una demostración de que ni Sony ni su consola se iban a amilanar ante nada.

El hecho de que Sega haya adelantado el lanzamiento de Saturn en EEUU y Europa parece no haberles preocupado en exceso. Sin duda, Sony confía enormemente en las posibilidades de su máquina. Eso sí, a Sony le falta vencer un escollo importante: **no basta con tener una consola de calidad, hace falta también saber venderla.** Y de eso de tener un buen producto que no alcanza el éxito deseado, Sony también sabe algo, por extraño que parezca. El anteriormente citado sistema MSX o el formato de video Beta pueden ser dos ejemplos de ello.

Pero Sony parece haberse aprendido

Cuando pasamos delante de un escaparate que exhibe alta tecnología, podemos enamorarnos del aspecto de un vídeo, de la robustez de una cadena de música, de la línea de un televisor... El segundo paso nos lleva a conocer sus prestaciones y, por último, efectuamos la temida pregunta de... "¿y cuánto dice que vale?". PlayStation ha demostrado tener unas líneas suaves, atractivas y cómodas. Ha demostrado que a la hora de ofrecer diversión está entre las mejores. Y ahora tiene que contestarnos a la consabida pregunta. Sony todavía no ha confirmado oficialmente nada, sigue manteniendo un hermético silencio, pero podríamos dar prácticamente por hecho que el precio de la máquina será de 59.990 pesetas sin juego, y que más que posiblemente no saldrá ningún pack que incluya un CD. También de manera oficiosa y esperando confirmación, el precio de los juegos estará entre las 8.000 y las 10.000 pesetas.

Especificaciones técnicas

CPU
Procesador principal: R3000A 32bits RISC a 33Mhz
Capacidad de proceso: 30 MIPS (millones de instrucciones por segundo)
Transferencia de datos: 132 Mb por segundo

PROCESADOR GEOMÉTRICO 3D
(Alta velocidad de cálculo)
Capacidad de proceso: 66 MIPS,
1,5 millones de polígonos planos por segundo,
500.000 polígonos texturados por segundo

PROCESADOR DE DATOS
Capacidad de proceso: 80 MIPS
Conexión directa con la CPU

SONIDO
ADPCM, 24 canales
Frecuencia de sampleado: 44,1 Hz

GRÁFICOS
16,7 millones de colores
Resolución: 256x224 - 640x480
4.000 sprites de 8x8 pixels con scaling individual y rotaciones
360.000 polígonos simultáneos en decorados

MEMORIA
RAM: 16 Mbits
VRAM: 8 Mbits
Sound RAM: 4 Mbits
CD-ROM buffer: 256 k
ROM de sistema operativo: 4 Mbits

los videojuegos con una consola distinta, potente y capaz de marcar diferencias. Sony no que títulos rompedores y la simpleza de una línea limpia y sencilla. De momento queda vocación se encamina más hacia la consola pura y dura de videojuegos. Su lanzamiento en estas páginas vamos a tratar de explicaros todo lo que esta máquina puede ofrecer.

Dice el refrán que "A grandes consolas, grandes periféricos". De momento Sony nos traerá sólo cuatro, pero ya hay muchos esperando para hacer su aparición.

bien la lección y en esta ocasión se está volcando en su nueva máquina. La mejor prueba de ello es que **han creado una división especial, Sony Computer Entertainment,** que, con sede propia en cada país, **se encargará exclusivamente de todo lo relacionado con PlayStation.** Un buen comienzo.

Joven, pero con dientes.

Pero ya no son sólo la calidad intrínseca de la máquina, la importante promoción que se va a llevar a cabo o la experiencia acumulada las claves en las que Sony puede basar su éxito. La mayor garantía para PlayStation -como para cualquier otra consola-, radica **en sus propios juegos.**

En este aspecto, PlayStation va a estar más que servida. Una de las escasas informaciones ofrecidas por Sony Computer España hasta la fecha ha sido el número de juegos que aparecerán de aquí a navidades: posiblemente **más de 100 títulos.** De entre los compactos de primera hornada podríamos resaltar **«Toshinden», «Ridge Racer», «Wipeout», «Mortal Kombat 3», «Cybersled» o «Destruction Derby».** Por citar algunos. Pero habrá más.

Por otra parte, **más de 250 compañías** apoyan desde ya el proyecto PlayStation. **Electronic Arts, Takara, Psygnosis, Namco, Acclaim, Virgin, Sunsoft, Activision o JVC** son algunas de ellas. Sólo algunas.

Sobre el futuro que le espera a PlayStation, nada se puede asegurar. Su potencia, sus juegos y el respaldo de una compañía como Sony le auguran la mejor de las suertes. Desde luego, por calidad de hardware y software no va a quedar la cosa.





Memory Card

Game Link

Los periféricos de hoy...



Ratón y alfombrilla



Pad de control

Sony Computer Entertainment Inc

Coincidiendo con el lanzamiento de la consola, Sony va a poner a la venta sus cuatro primeros periféricos. Por un lado, el inevitable segundo pad para que los que se decidan por «Toshinden» puedan empezar ya a tumbar a sus vecinos. Luego está la pequeña tarjeta de memoria con una capacidad de 256K (1 Megabit) para salvar partidas. Sobre cada entrada de pad hay una ranura para una de estas tarjetas. El Game Link os permitirá conectar dos PlayStation para jugar simultáneamente y, para terminar, el Mouse (ratón). Un periférico ideal para todos los juegos donde desplegar menús y manejar rápidamente el cursor sea fundamental.

... y los de mañana

No os preocupéis si os ha parecido poca cosa de momento, porque en Japón hay ya una buena remesa de joysticks y pads esperando para desembarcar en nuestro país más adelante. Lo más sobresaliente de estos nuevos pads será su diseño menos futurista, que abandona los cuatro botones de dirección del mando original para recuperar la tradicional cruceta. Los Joystick incluirán autodisparos, turbos, funciones programables y demás virguerías electrónicas. Por desgracia, no sabemos el tiempo que tardarán en llegar a España, aunque nos garantizan que nuestra PlayStation estará bien abastecida de periféricos.





Uno de los aspectos diferenciadores de la máquina de Sony son sus discos compactos: todos ellos muestran por su parte inferior un característico color negro. La superior, como es lógico, tendrá la carátula del juego.

En cuestión de conectores, PlayStation estará más que servida. Por una lado una salida RGB (las tres tomas de colores), otra de S-Vídeo, la toma de corriente a la derecha y un puerto para red (conexión de Link Cable). En definitiva, no habrá problemas de conexión.

Con sólo tres botones se pueden activar todas las funciones mecánicas de la máquina. En el lado izquierdo (mostrado en la fotografía) podéis ver el botón de encendido (acompañado por un piloto de luz verde) y el de "reset". En la misma posición, en la derecha, sólo aparece el de apertura del lector.

PlayStation es una consola de pequeñas dimensiones y diseño compacto a la que no se han añadido demasiados adornos exteriores. Las entradas para las tarjetas de memoria se sitúan sobre los puertos de los pads aprovechando el espacio de la mejor manera posible.

Tener una máquina impresionante no es sencillo, pero tener juegos más impresionantes aún que la propia máquina es algo realmente difícil de conseguir. Si os habéis quedado sorprendidos con lo que habéis visto hasta el momento, echadle un vistazo a los títulos que se avecinan y veréis lo que es bueno...

PlayStation entra en juego

CyberSled / *Un escondite a vida o muerte*

Namco nos ofrecerá en octubre la posibilidad de participar en un futurista escondite poligonal con el objetivo de buscar y destruir a nuestro rival a lo largo y ancho de amplios mapeados tridimensionales. Una opción de dos jugadores simultáneos a pantalla partida garantizará el doble de diversión.

Simpáticas plataformas, acción sin límite / Jumping Flash



Ya podéis quitaros de la cabeza la definición habitual de plataformas. Sony la ha puesto patas arriba con un compacto en el que saltar, disparar y usar la cabeza se hace imprescindible. En este juego queda demostrada una vez más la capacidad poligonal de PlayStation. Vosotros mismos lo podréis comprobar en septiembre.

3D Lemmings / *Pueden acabar con tus nervios*



Cuando parecía que habíamos visto todo sobre Lemmings, llega Psygnosis y nos redescubre a estos histéricos seres en un nuevo y enloquecedor juego. Desde septiembre podremos guiar a nuestros pequeños amigos a través de las tres dimensiones del espacio, pudiendo elegir varias de vistas, incluso desde los ojos de un lemming.

La llamada de la magia y la fantasía / Mundo Disco



Se basa en la fantasía, los dragones, los magos y los trolls. Es una de las series de novelas con más éxito dentro del género. Rompió moldes en PC y posiblemente en octubre llegue a PlayStation de la mano de Psygnosis. Ningún amante de las aventuras gráficas podrá evadirse del encanto gráfico y jugable de este CD.

Destruction Derby / *Cuando en la velocidad vale todo*



Psygnosis será la encargada de traer este rompedor título allá por el mes de octubre. Conocido antes como «Demolish'em Derby», este compacto os acercará a unas atípicas carreras donde hacer el loco al volante será casi tan importante como disfrutar de la intensas emociones gráficas que sabrá transmitirnos.

Juega al fútbol del futuro / Power Sports Soccer



Capturar imágenes, modelarlas tridimensionalmente, introducirlas en un entorno con gran variedad de perspectivas y conseguir un movimiento perfecto han sido algunos retos que Psygnosis se ha impuesto para hacer fútbol de 32 bits. Añadidle la posibilidad de jugar diferentes ligas europeas y el resultado será irresistible.

G-Police / *Así serán los policías del futuro*



Psygnosis nos querrá poner en enero del 96 una placa en la pechera para convertirnos en policías a la caza y captura de criminales. La estrategia y el shoot'em up se entremezclarán en un juego de acción con gráficos tridimensionales y perspectiva subjetiva en las fases en las que pilotemos el Girocopter.

Gunners Heaven / *Acción con sabor tradicional*



Sony ha querido premiar a los nostálgicos con un arcade al más puro estilo tradicional. Mucha acción, mucho ritmo, muchos enemigos y la demostración de que PlayStation sabe mover sprites muy rápido y bien. Parecido al juego de Treasure «Gunstar Heroes», este compacto os hará olvidar que los polígonos existen.

Starblade α / *La recreativa, pero texturada*



Si conocéis el arcade, ya sabréis que hablamos de un shoot'em up en perspectiva subjetiva donde los polígonos se han configurado como enemigos de primera magnitud. La responsable del juego fue Namco, quien en esta versión para PlayStation se ha permitido el lujo de añadir texturas. Tú eliges cómo jugar.

Cool Spot Goes to Hollywood / *Vuelven los héroes de siempre*



Mascota indiscutible de Virgin, Cool Spot quiere dar el salto, más o menos en noviembre, a los 32 bits. Protagonizará un juego de plataformas con marcado sabor a dibujo animado. Saltando por un espectacular espacio tridimensional, nuestro punto deberá escapar de algunas de las películas más famosas de Hollywood.

Para jugones de altos vuelos / Ace Combat



Los simuladores de vuelo no se prodigaban en las consolas. La hasta ahora limitada capacidad de estas máquinas no permitía unos niveles de simulación tan reales ni con la calidad gráfica que se ha alcanzado en este CD de Namco. Aviones auténticos disputando una batalla sin cuartel y opción para dos jugadores simultáneos.

Aquellos chalados en sus locos cacharros / Motor Toons Grandprix



De loco, loco, se podría definir este compacto con el que Sony quiere traernos las carreras más absurdas nunca vistas. Vehículos hilarantes que se deforman al tomar una curva, gráficos con sabor "cartoon", opción de dos jugadores simultáneos, escenarios de locura y sonrisa asegurada serán sus grandes virtudes.

El otro gran mito de la lucha / Tekken



Tomando la referencia de la recreativa podéis imaginar la calidad que atesorará este compacto de Namco. Los ocho luchadores del juego estarán formados por ágiles polígonos texturados capaces de realizar los golpes más dolorosos y contundentes nunca vistos. Una fastuosa intro será la puerta al espectáculo.

Acción disfrazada de aventura / Rapid Reload



Será en el mes de septiembre cuando Gremlin ponga a nuestro alcance este futurista shoot'em up tridimensional renderizado. El ambiente tenebrista del juego se verá reforzado por infinidad de efectos gráficos en los que destacan los juegos de luces y sombras. Será uno de los primeros CDs en utilizar el "Link Cable".



Una competición desenfadada y con mucho sentido del humor

SPEED RACER

La nueva locura de Namco

Ante tanto simulador espectacular lleno de polígonos y altas tecnologías, Namco ha decidido tomarse un respiro con un nuevo juego llamado «Speed Racer». También es una competición automovilística, pero no tiene nada que ver con los «Ridge Racer» o «Ace Driver». Además, este «Speed Racer» tiene una larga historia.



Allá por los años 60 se hizo muy popular en Japón un cómic llamado **"Mach Go Go Go"**, creado y dibujado por el artista **Tatsuo Yoshida**. Se trataba de unas carreras de coches un tanto especiales, con personajes y bólidos realizados en forma de caricaturas, que desembocaban en situaciones realmente divertidas. El éxito de este cómic llevó a los japoneses a **convertirlo en una serie de televisión** con 52 capítulos de media hora. En 1967, la productora Trans-Lux Productions se hizo con los derechos de esta serie para **comenzar a emitirla en USA, ya bajo el nombre de "Speed Racer"**, y allí el éxito fue aún mayor que en su país natal. Pues bien, ahora **Namco** ha recogido todo el espíritu de aquella serie **para transportarlo a una máquina recreativa,** utilizando toda la tecnología a su alcance.

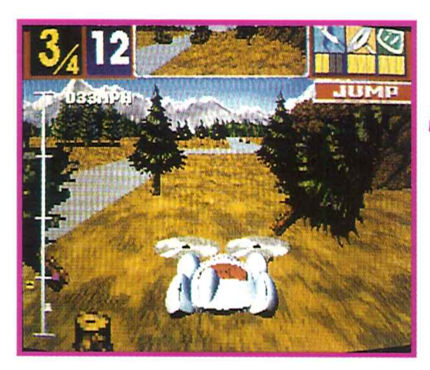
«Speed Racer» se desarrolla a través de **tres recorridos diferentes repletos de sorprendentes obstáculos**.

Obviamente, una de las prioridades del juego consiste en evitar esos obstáculos, lo cual se puede conseguir **realizando rápidos rodeos** gracias a la enorme potencia de los coches, **o bien saltando sobre ellos**, para lo cual hace falta utilizar el botón adecuado en el momento justo.

Sin embargo, hay otros parapetos que requieren algo más de habilidad por parte del jugador. Es entonces el momento de **hacer uso de las peculiares armas de cada vehículo,** combinadas muchas veces con los mencionados saltos o rodeos. Todo ello con el fin de **llegar a tiempo a los sucesivos "checkpoints"**, lo que permite continuar en carrera. Entre todos esos obstáculos destacan **un amplio río, un monte de lava y un estrecho acantilado.** En este último, los jugadores deben tener la suficiente habilidad para saltar sobre el acantilado en el momento en que un helicóptero pueda recoger su vehículo y les permita continuar en carrera.

Se puede escoger entre **cinco vehículos diferentes,** cada uno de ellos **con sus correspondientes armas,** a cuál más divertida.

Así es la última locura de Namco. Una máquina en la que lo importante no es competir, sino pasar un rato bastante agradable.





Lejos de ser una competición de carreras de coches como las demás, en este «Speed Racer» cada vehículo incorpora una serie de armas para poder esquivar todos los obstáculos que salgan a su paso. Cada coche tendrá las suyas propias, pero, eso sí, todas ellas aportarán una pequeña dosis de humor.



Namco ya tiene lista la tercera parte de Ridge Racer

*Namco acaba de lanzar en Japón **la tercera parte de «Ridge Racer»**, bajo el nombre provisional de **«Rave Racer»**. Se trata de una versión mejorada de la famosa serie de juegos de carreras, de la que todavía se conocen muy pocos datos. Sí sabemos que cambiará el estilo de la competición -esta vez **será una especie de Grand Prix**- y que podrán competir hasta **cuatro coches simultáneamente**.*

Nuevos circuitos, más vehículos y alguna que otra sorpresa más para una de las entregas más esperadas de la compañía japonesa. Esperemos que no tarde mucho tiempo en llegar a nuestro país.



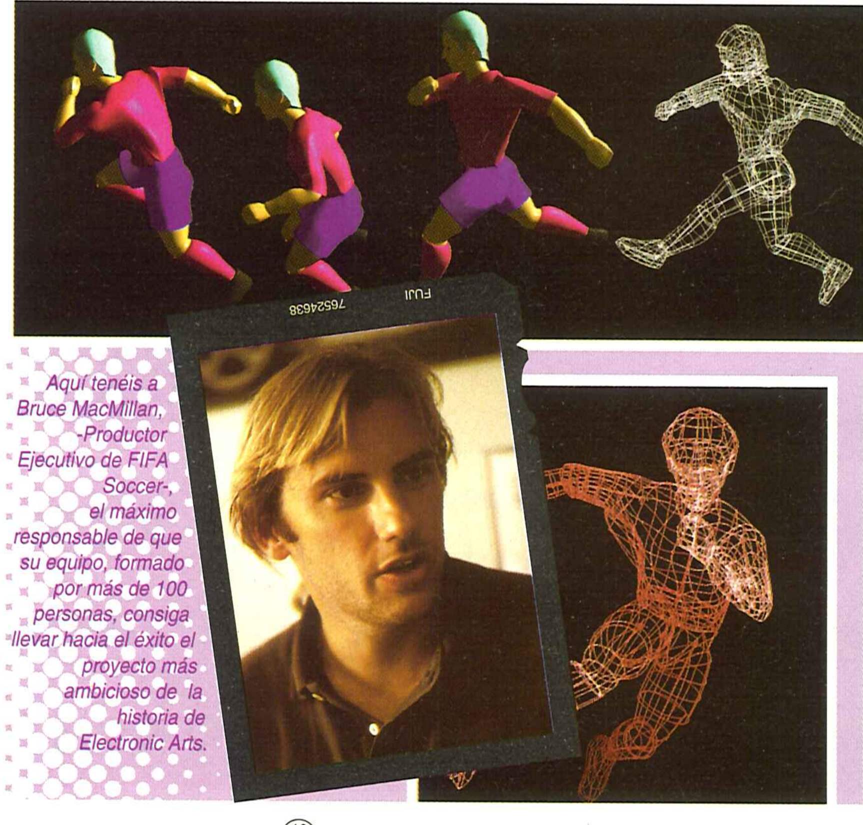
TOP 10 ARCADE

1	CYBER CYCLES	NAMCO	↑	6	R-360	SEGA	↓
2	SEGA RALLY	SEGA	→	7	DAYTONA USA	SEGA	↑
3	VIRTUA STRIKER	SEGA	N	8	VIRTUA FIGHTERS II	CAPCOM	↑
4	VIRTUA FORMULA	SEGA	↓	9	STREET FIGHTER ALPHA	CAPCOM	N
5	VIRTUA COP	SEGA	→	10	KILLER INSTINCT	NINTENDO	↓

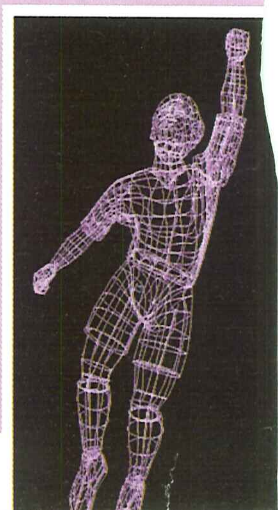
Desde Canadá en vivo con Electronic Arts

E.A. Sports el arte de la simulación

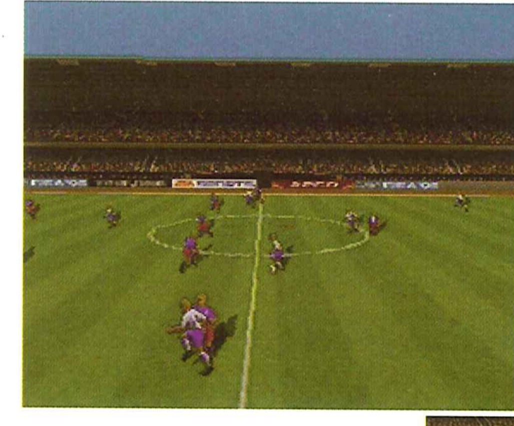
En la preciosa ciudad de Vancouver, situada en la costa Oeste de Canadá, E. A. Sports reunió a la prensa europea con la intención de dar a conocer al mundo su más impactantes lanzamientos para después del verano. Ninguna máquina se quedó sin su ración correspondiente de buenos simuladores de fútbol, golf o baloncesto, que irán apareciendo paulatinamente a lo largo de los próximos meses. Conozcamos las características generales de algunos de ellos.



Aquí tenéis a Bruce MacMillan, -Productor Ejecutivo de FIFA Soccer-, el máximo responsable de que su equipo, formado por más de 100 personas, consiga llevar hacia el éxito el proyecto más ambicioso de la historia de Electronic Arts.



Versión Saturn







El aspecto gráfico de la versión de Saturn será realmente impresionante. Y no sólo por su desarrollo, sino también por el realismo que consiguen los distintos juegos de cámara y la tecnología "Virtual Stadium".

A pesar de que E.A. Canadá -la filial de Electronic Arts que edita la línea de simuladores deportivos más prestigiosa del mundo, E.A. Sports-, nos mostró en la semana que duró nuestra visita a sus oficinas una larga lista de títulos que tienen actualmente en desarrollo, os podéis imaginar que el que despertó nuestro mayor interés fue el que será la nueva versión del mejor simulador de fútbol de la historia: FIFA International Soccer 96.

Y el hecho de que nuestra mayor atención se centrara en este título no viene motivado sólo porque FIFA Soccer haya sido el simulador futbolístico de más éxito en los últimos tiempos, sino porque va a estar versionado para casi todos los soportes conocidos -y por conocer- y porque incluirá novedades que nos han dejado realmente con la boca abierta.

Las innovaciones de FIFA Soccer 96 se harán mucho más palpables -lógicamente-, en las versiones que E.A. está preparando para PlayStation y Saturn, si bien las nuevas entregas para Mega Drive y Super Nintendo también han sido notablemente mejoradas.

Versiones espectaculares

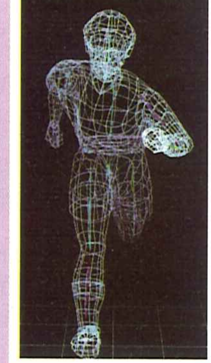
En cuanto a las versiones para las consolas de nueva generación podemos decir que la utilización de estaciones de trabajo Silicon Graphics ha permitido un esmerado trabajo en el tratamiento de las animaciones, que, conjugadas con los más avanzados sistemas gráficos en 3D, han conseguido ofrecer un simulador con una apariencia increiblemente real.

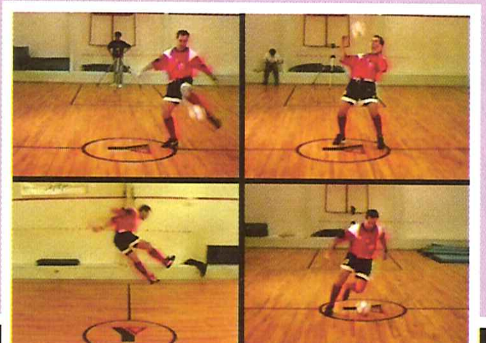
Otro de los detalles más

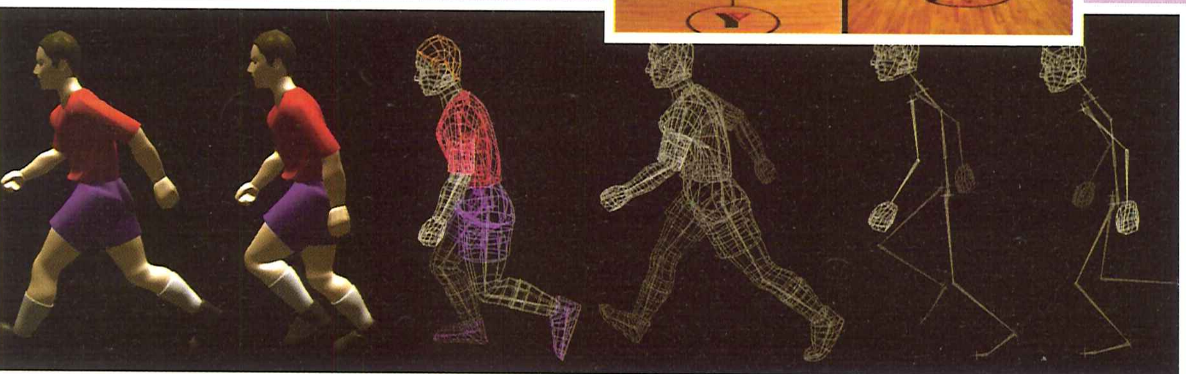


Los creadores de FIFA 96









Detrás de todo gran juego, siempre existe un gran equipo de profesionales. Durante nuestra visita a las oficinas de E.A. Canadá tuvimos la ocasión de conocer personalmente a los principales implicados en este proyecto, quienes nos mostraron orgullosos el fruto de su trabajo. Sin duda, los potentes ordenadores que han utilizado para la programación de este juego, así como las avanzadas técnicas empleadas para el tratamiento de las imágenes, les han servido de mucha ayuda, pero de nada habrían servido sin el esfuerzo personal de programadores, músicos, grafistas, animadores, especialistas en vídeo e incluso futbolistas, quienes han conseguido llevar a buen término la versión más importante e impactante del siempre genial FIFA Soccer.

Versión PlayStation

Una gran cantidad de perspectivas permitirá disfrutar de detalles de juego que pasan desapercibidos en otros simuladores. La versión de PlayStation, igual que todas las demás, permitirá jugar doce ligas nacionales distintas.

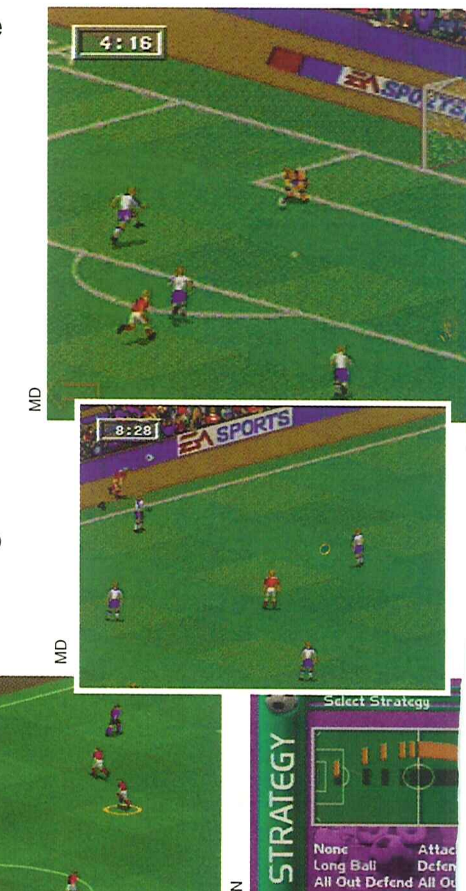
interesantes de este título para Saturn y PlayStation reside en la posibilidad de controlar a más de 4.000 jugadores reales del circuito mundial. Doce ligas internacionales, la Copa del Mundo, la posibilidad de elegir entre seis idiomas (incluído el español) y una opción para salvar partidas terminarán de cuajar el que, posiblemente, será el simulador futbolístico más completo de la historia.

Centrándonos más en estas versiones, podemos decir que incluirán una nueva técnica llamada Virtual Stadium, la cual ofrece un número ilimitado de ángulos de cámara. Es decir, a parte de las 7 perspectivas desde las que se podrá gozar del partido, podremos rotar los elementos de juego en todas las direcciones. ¡¡Mejor que el seguimiento de Canal+!!.

Esta tecnología vendrá apoyada por las más modernas técnicas de captura de imágenes en movimiento, que garantizan la calidad de las animaciones y la fluidez de las acciones de los jugadores.

En cuanto al desarrollo del juego, diremos que 300 clubs internacionales estarán personalizados con sus jugadores más importantes y con su estilo tradicional de juego. Sin embargo, el uso de una sofisticada inteligencia artificial permitirá que los jugadores se adapten a la mentalidad del entrenador y las estrategias que vaya empleando. Es decir, el mismo jugador no reaccionará igual si el partido se está ganando que si se está perdiendo. Esta misma inteligencia consigue que los jugadores controlados por la máquina reaccionen cada vez de una manera distinta, resultando imposible buscar rutinas con las que derrotar siempre a la consola.

Para que os hagáis una idea más aproximada de la fuerza de este juego, sólo nos falta hablar del sonido. Se utilizará Real Time Surround, con la inclusión de una increíble variedad de sonidos ambiente. Además, E. A. ha rizado el rizo incluyendo 15.000 voces distintas con las que un comentarista irá retrasmitiendo el partido como si lo estuviéramos viendo por TV: cambiará la entonación, la voz se adaptará a la emotividad de la jugada... en fin, algo nunca visto, o mejor dicho, nunca oído.





No hay muchos datos sobre la versión para 32X, pero podemos adelantar que contará con muchas de las características de las 32 bits, aunque pierda algo de definición.



Versión MD 32X

Las 16 bits no quieren ser menos.

Lógicamente, las versiones de 16 y 32 bits no van a ser exactamente iguales. A parte de la ineludible diferencia gráfica, algunas opciones y situaciones sólo van a aparecer en los formatos más avanzados. Sin embargo, por lo que hemos podido ver, las versiones para Super Nintendo y Mega Drive van a resultan igualmente rompedoras. En ellas no sólo se van a mantener las características que tan popular han hecho a esta saga., sino que se han incluído otras nuevas que van a volver a sorprender a los aficionados más exigentes.

Así, por ejemplo, se seguirá pudiendo modificar todos los aspectos del juego, las estrategias, la movilidad de las líneas, la formación inicial...pero además, Super Nintendo y Mega Drive vestirán a sus jugadores con un nuevo look gráfico que permitirá mucho más detalle a la hora de realizar jugadas, como chilenas o pases de tacón. Además, se podrá practicar tanto el control del balón como los lanzamientos de falta,

penalties, etc... Por último, nuevos cánticos y voces animarán los partidos y se podrán personalizar ligas y torneos con la interesante opción de salvarlos en memoria.

Por último, y para no adelantároslo todo, señalaremos que el control se ha hecho más sencillo y el manejo de los jugadores resulta mucho más cómodo. Es decir, que disfrutaremos de nuevos destellos de calidad con los que EA Sports siempre premia a sus seguidores.

A finales de septiembre aparecerán las versiones para Mega Drive, MD 32X y, Super Nintendo. Las versiones Saturn y PlayStation estarán listas para el mes siguiente, octubre. ¿Podréis resistir hasta entonces?

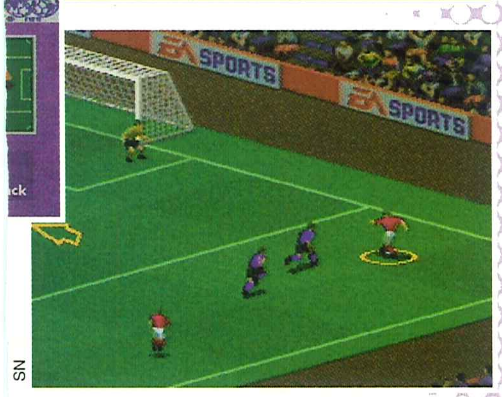
Las nuevas versiones para las máquinas de 16 bits presentarán un nuevo aspecto y muchas más opciones, pero mantendrán el espíritu de simulador que tan famoso ha hecho a FIFA Soccer.



MD



SN



SN

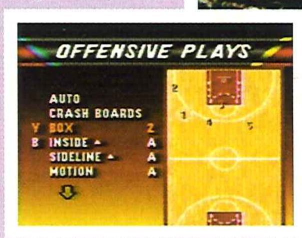
NBA LIVE 96

La liga profesional machacará todos los soportes

No sólo de FIFA vive E.A. También del baloncesto y otros deportes que irán viendo la luz en próximos meses en simuladores de una calidad, como ya nos tienen habituados, sorprendente. Aunque las pantallas que veis pertenecen a la versión Super Nintendo, este «NBA Live 96» aparecerá para todos los formatos de 32 y 16 bits. Precisamente estas últimas versiones serán las primeras en ponerse a la venta para el mes de noviembre.

Los 29 equipos de la NBA, incluidas las nuevas franquicias de Toronto y Vancouver, y dos All Star estarán presentes en este apasionante simulador 5 contra 5 que incluirá la opción para personalizar y crear jugadores que podremos incluir en cualquier equipo. Todas las animaciones han sido retocadas presentado nuevos mates y jugadas tan espectaculares como los "alley-oops" o lanzarse al suelo para intentar recuperar los balón sin dueño. Por supuesto, se podrán establecerse estrategias de juego que pasan por obligar un rápido balance defensivo, presionar en toda la cancha buscar el triple ante todo o jugar al contrataque. Un larga lista de estadísticas, con gráficos incluidos, permitirá analizar la carrera de nuestro equipo. Y para disfrutarlo todo, tres modos de juego: exhibición, liga o Play-offs.







PGA Tour Golf 96

El golf más realista al alcance de todos

Para disfrutar del mejor golf del circuito internacional ya no hay que viajar hasta Augusta. Electronic Arts nos lo va a servir en bandeja de plata en un juego multiformato que no dejará fuera ni a 32 ni a 16 bits. Este simulador está basado en el laureado «PGA Tour Golf 486» para PC pero incorporará gran cantidad de innovaciones técnicas. Podríamos resaltar el "Targeting Arc System" que permite un exhaustivo seguimiento de la bola desde el mismo momento del golpe, y la digitalización de "swings" para conseguir un efecto real en todos los movimientos.

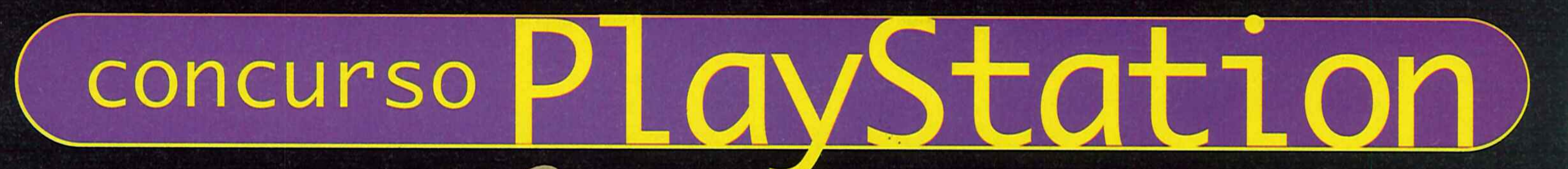
Los campos estarán generados en 3D, incluyendo el green, valles, colinas, etc... Se podrán salvar partidas e incluso jugadas concretas. Además, disfrutaremos de repetición instantánea del golpe desde multitud de cámaras. Las versiones de Saturn y PlayStation (a la cual pertenecen estas pantallas) incluyen sonidos digitalizados y una presentación de las jugadas al más puro estilo televisivo. Otro título importante será NHL Hockey 96, aunque de este título aún no hay imágenes. También saldrá para todos los formatos.











Sorteamos 5 PlayStation

¿ESTÁS PREPARADO PARA TENER UNA PLAYSTATION?

Si has contestado afirmativamente a esta pregunta, tendrás que demostrárnoslo. Deberás convencernos de que eres un auténtico experto en esta consola. Para ello, indícanos qué pantallas de cada columna corresponden a los juegos para PlayStation que te proponemos. (Ten en cuenta que hay sólo una pantalla de cada juego en cada columna). ¡Anímate, piensa que puedes ser una de las primeras personas en Europa en disfrutar de una PlayStation en casa!



Tekken

3D Lemmings

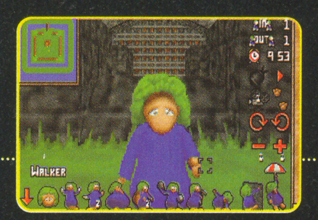
Ridge Racer

Jumping Flash

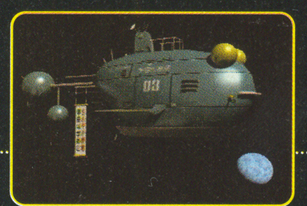
Toshinden

MotorToon

Kileak the Blood



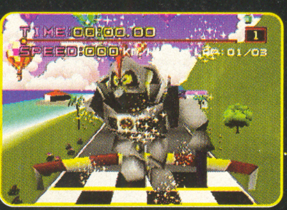
1



2



3



4



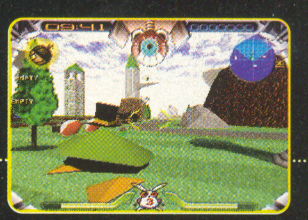
5



6



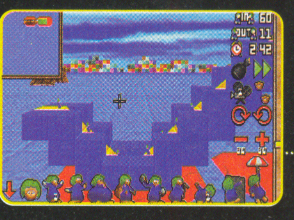
7



A



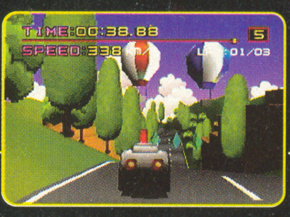
B



C



D



E



F



G

BASES DEL CONCURSO PLAYSTATION.

1.- Podrán participar en el sorteo todos los lectores de las revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón (no son válidas fotocopias) con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. HOBBY CONSOLAS. Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO PLAYSTATION.

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán 5 cartas, que serán ganadoras de UNA CONSOLA PLAYSTATION cada una. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 28 de Agosto 1995 al 2 de Octubre de 1995.

4.- La elección de los ganadores se realizará el día 5 de Octubre 1995, y se publicarán en el número de Noviembre de la revista HOBBY CONSOLAS.

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

concurso PlayStation

Nombre...Edad..................

Apellidos..

Dirección..

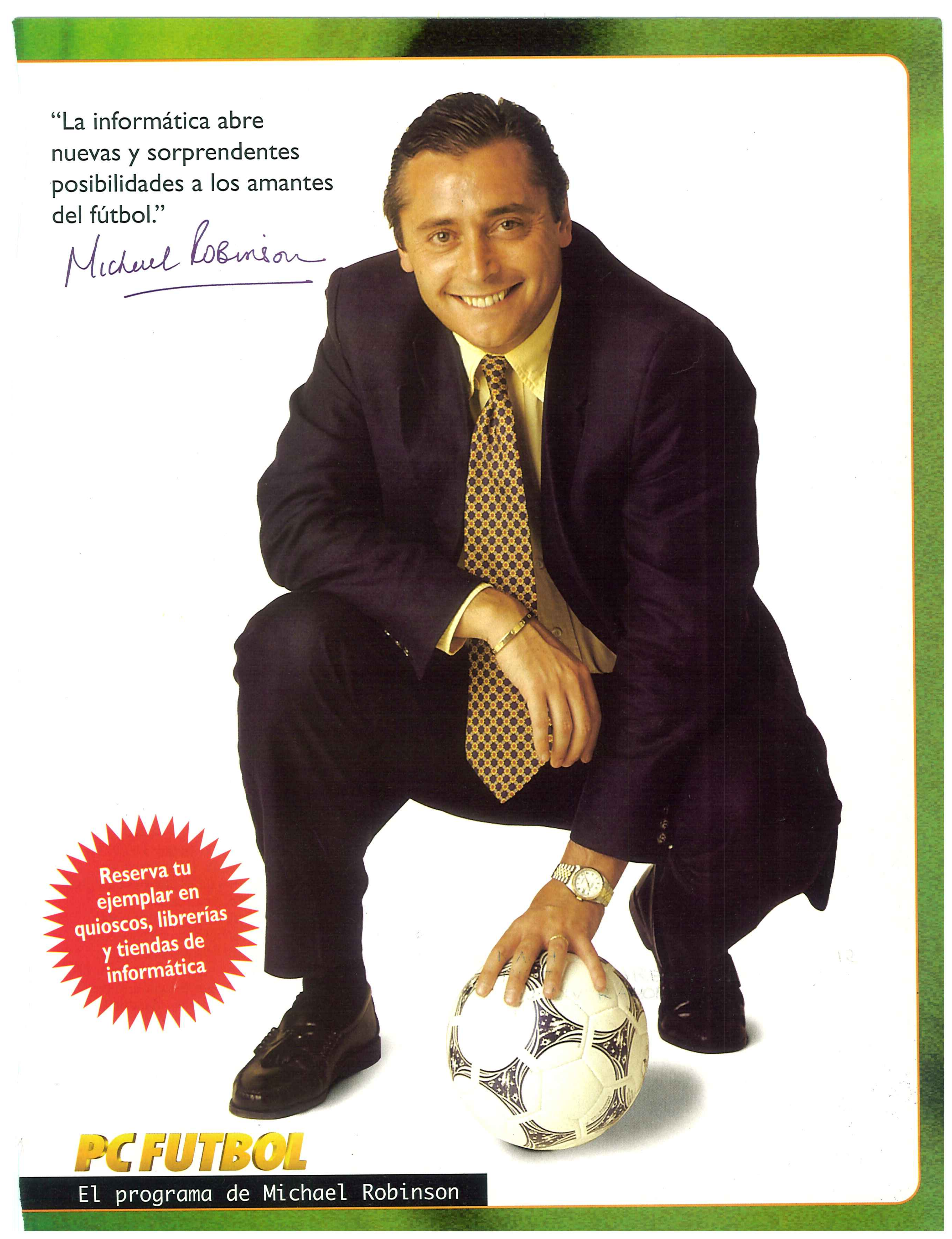
Localidad..C.Postal..................

Provincia..Teléfono.................

HOBBY CONSOLAS



Tekken	____	____
3D Lemmings	____	____
Ridge Racer	____	____
Jumping Flash	____	____
Toshinden	____	____
MotorToon	____	____
Kileak the Blood	____	____

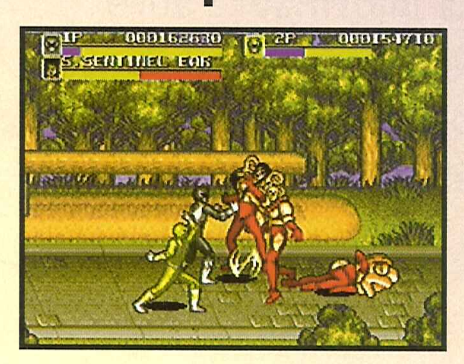


"La informática abre nuevas y sorprendentes posibilidades a los amantes del fútbol."
Michael Robinson
Reserva tu ejemplar en quioscos, librerías y tiendas de informática
PC FUTBOL
El programa de Michael Robinson

PREVIEW

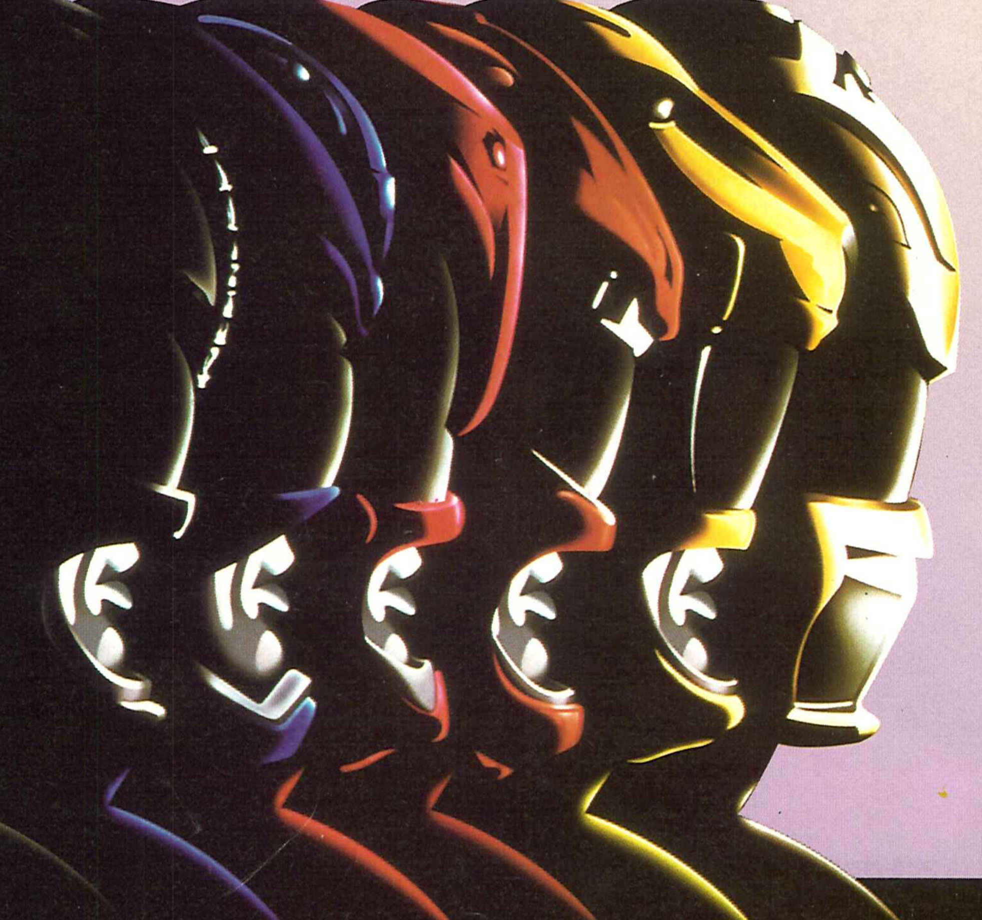
CONSOLA: MD-GG • COMPAÑIA: Sega • LANZAMIENTO: Septiembre







¡MAS "POWEROSOS" QUE NUNCA!

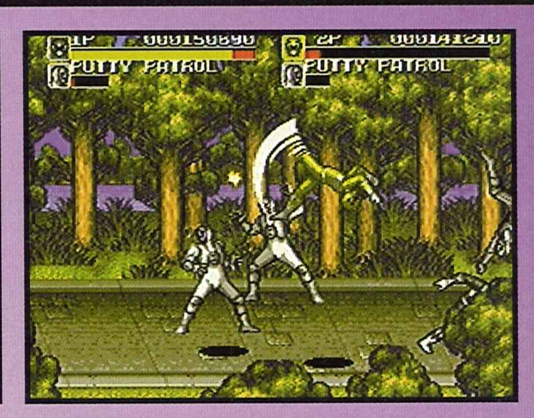


Se llaman Adam, Kimberly, Billy, Aisha, Tommy y Rocky, pero todos les conocéis por sus nombres de guerra. Los seis forman el selecto grupo de luchadores a los que Zordon ha seleccionado como **eternos vigilantes de la paz y el equilibrio mundial.** Nos tienen acostumbrados a verles luchar contra engendros más bien poco agraciados de aspecto y nada benévolos en sus intenciones. Ellos son los **Power Rangers,** lo suyo es metamorfosearse y generar una auténtica «powermanía».

Lo que comenzó como **una serie de televisión más bien cutre,** ha terminado convirtiéndose en un auténtico fenómeno de masas diversificado en multitud de productos. El último les ha llevado a protagonizar **su primera película** que en breve llegará a nuestras







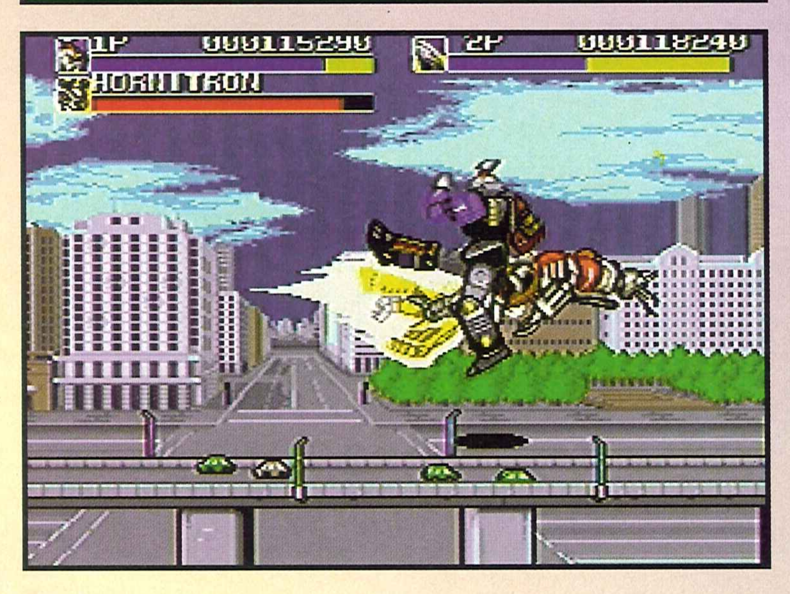




Todos los componentes de Power Rangers estarán a vuestra disposición. Solo tenéis que elegir el vuestro.



Iván Ooze hará acto de presencia en Mega Drive para complicaros la vida a vosotros y al bueno de Zordon.





Cada componente de los Power Rangers será capaz de realizar un repertorio de golpes basado en su particular poder.



Rita Repulsa y sus secuaces serán los causantes de buna parte de vuestros problemas. No podían faltar a la cita.

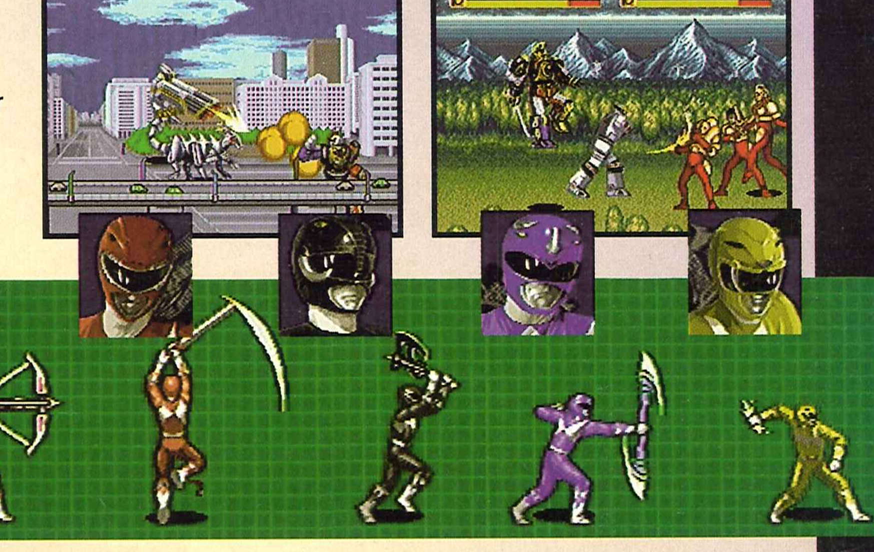
manos **en formato videojuego**. Por supuesto, nos referimos a **«Power Rangers The Movie»** que estará disponible a partir del mes de septiembre en **Mega Drive y Game Gear.**

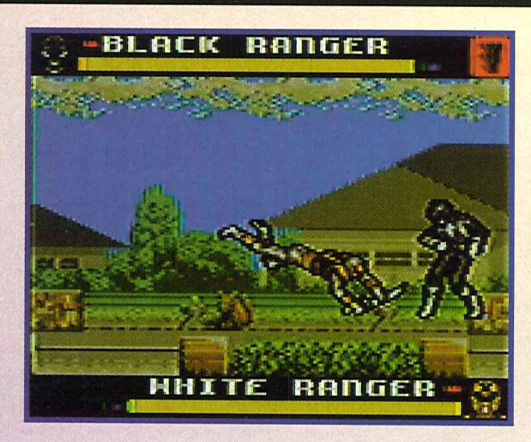
Estos juegos, sin ser exactas adaptaciones del largometraje, respetarán los puntos principales del mismo. Así, en Mega Drive nos encontraremos con **un beat'em up** en el que el nuevo enemigo de los héroes de colorines será Iván Ooze, una criatura legendaria amante de las transformaciones de la materia y cuya máxima consistirá en destruir al mentor de nuestros protagonistas, el también legendario Zordon.

En este beat'em up, los seis superhéores tendrán infinitas oportunidades de usar todas sus « power armas».

De igual modo, se respetará **la fuente de poder y el arma tipo de cada Ranger,** armas que deberán usar con bastante frecuencia ante los retos que encontrarán. Tampoco faltará la unión de sus respectivos «zords», lo que creará **un poderoso armatoste mecánico** con todos los poderes de los Power Rangers. Pero para ver todo esto, aún habrá que esperar un poco.

Ya está entre nosotros. Y nadie va a poder librarnos de ella. Es la "Powermanía" y nos atacará en forma de película, muñecos y, entre otras cosas, videojuegos. Y nosotros, encantados.









La portátil de Sega no iba a ser menos que nadie. Estos cinco héroes de colores también van a hacer de las suyas en Game Gear en un juego que tendrá un desarrollo diferente al del mismo título para su hermana mayor.

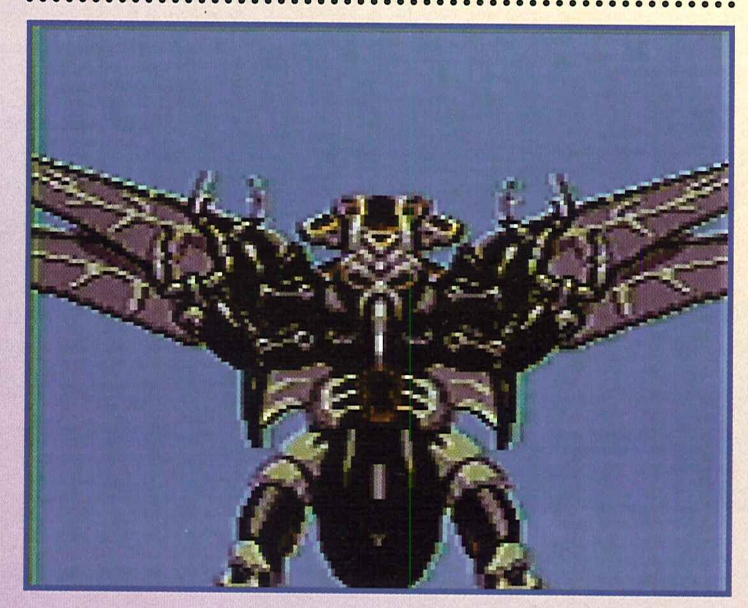
Los pupilos de Zordon, también en Game Gear.

Con un arranque muy similar al de su «hermano mayor», los Power Rangers en versión cinematográfica **llegarán a Game Gear con un juego básicamente de lucha.**

Kimberly, Aisha, Billy, Adam, Rocky y Tommy dejarán de lado el «beat'em up» para zambullirse en un **«one vs one»** en toda regla. En este «Power Rangers The Movie» para la portátil de Sega os encontraréis con **las opciones habituales en los juegos de lucha** ya que podréis elegir entre las seis fases que compondrán el modo historia, pelear en el versus e incluso competir con un amigo si conectáis un «Gear to Gear».

Y es que, aunque **las premisas serán las mismas que las del juego de Mega Drive**, Sega y Banpresto os ofrecerán una aventura diferente en su planteamiento.





Hornitrón será una de las criaturas ectomórficas que Iván Ooze conseguirá recuperar para hacer la pascua a nuestros heroes. ¿Podrán derrotarla?.





Seis héroes que dan mucho juego.

Los «Power Rangers» y todo el universo que les rodea se han convertido en una auténtica mina de oro. Aparte de los videojuegos hay camisetas, libros, vídeos e incluso, en Estados Unidos, poseen su propia línea de productos alimenticios materializados en fideos, macarrones y barritas de chocolate. Alucinante.

En lo que respecta a los juguetes, Bandai ha lanzado al mercado una nueva línea de productos, basados en la película, con los que espera repetir el éxito obtenido en 1994. Entre los nuevos productos podéis encontrar a los Ninja Rangers, al Megafalconzord, así como las nuevas figuras (en 14 y 20 cm.) basadas en la imagen cinematográfica de los héroes. Además, Bandai se hará cargo de distribuir en España «Power Rangers The Movie» para Game Boy. Pero eso será más adelante.

Por otro lado, discos Dro ha lanzado la B.S.O. de la peli. Una banda sonora de lo más cañera que incluye temas de Red Hot Chili Peppers, Shampoo, Snap o Van Halen.



La película piensa romper con todo.

Aunque parezca increíble dado el éxito alcanzado por la serie de televisión, este largometraje de 20th Century Fox supone el debut de los Power Rangers en el cine. Los seis Rangers se han estrenado por todo lo alto con esta producción de 45 millones de dólares que, pese a respetar el origen televisivo para que los fans no echen nada de menos, esconde multitud de novedades.

Quizás la más llamativa sea lo cuidado de la producción, ya que «Power Rangers La Película» abandona el aspecto cutre de la serie de TV para presentar un derroche de medios y efectos especiales, la mayoría generados por ordenador. Y es que los Power Rangers estrenan uniformes, lucen nuevos cascos, esculpidos con fibra de vídrio sobre una base craneal para cada personaje, tienen nuevos zords y nuevos poderes. Incluso Zordon estrena Centro de Comando.

Por si esto fuera poco, también tienen nuevo enemigo. Y es que aunque Rita Repulsa y su corte están presentes en la historia, el malvado absoluto es Iván Ooze. Este villano, que llega secundado por Hornitor y Scorpitrón, sus criaturas ectomórficas, pretende controlar Angel Groove (cuyas calles se han recreado en la ciudad australiana de Sidney) y acabar con Zordon, el mentor de los seis héroes de colores. Despojados de sus poderes, los Power Rangers deben encontrar el Gran Poder para evitar la catástrofe, lo que les llevará a viajar por la galaxia y aprender el ancestral arte de los Ninjetti. Pero como no es cuestión de destriparos la película, si queréis saber si los Power Rangers salen victoriosos tendréis que ir al cine. Lo que sí os podemos adelantar -flipar-, es que ya se anuncia el estreno de «Power Rangers, II» para el verano del 96. ¡Que pasada!

Director: Bryan Spicer.
Productores: Haim Saban, Shuki Levy y Suzanne Todd.
Guionista: Arne Olsen (a partir de una historia escrita con John Kamps)

REPARTO
Tommy (Ranger Blanco): Jason David Frank.
Billy (Ranger Azul): David Yost.
Kimberly (Ranger Rosa): Amy Jo Johnson.
Aisha (Ranger Amarillo): Karan Ashley.
Adam (Ranger Negro): John Yong Bosh.
Rocky (Ranger Rojo): Steve Cardenas.
Ivan Ooze: Paul Freeman.
Dulcea: Grabielle Fitzpatrick.

PREVIEW

Batman Forever

CONSOLA: SN - MD • COMPAÑÍA: Acclaim • LANZAMIENTO: Septiembre

La gran mayoría de las situaciones, al igual que los escenarios, se generarán en función de lo que ocurría en la película. Sirva como ejemplo, la tenebrosa guarida de Dos Caras.



Batman y Robin sufrirán de la mano de Acclaim un cursillo intensivo de lucha al más alto nivel. No por ello dejarán de lado las Bat-armas habituales como podéis observar aquí.





ACCLAIM CREA LA IMAGEN DEFINITIVA DEL HÉROE

A finales del mes de septiembre llegará a nuestro país uno de los juegos que más expectación ha generado desde que se anunció su puesta en marcha. Por supuesto, nos referimos a **«Batman Forever»**, el que será el enésimo vuelo del Hombre Murciélago en formato videojuego. Un vuelo que se basará, como todos deberíais saber a estas alturas, en la película del mismo título de Joel Schumacher.

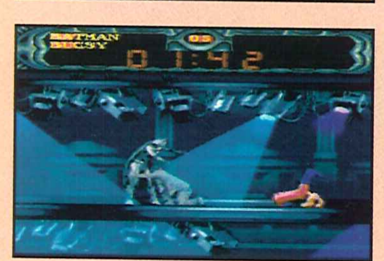
Y si este director cambió radicalmente la imagen cinematográfica del superhéroe de Bob Kane, lo mismo hará **Acclaim** en el juego, con la colaboración de **Probe Software**.

Digitalizaciones y escenarios renderizados aparte, el Hombre Murciélago y Robin se enfrentarán en los 16 bits a una aventura compuesta por **ocho fases**, en las que **Dos Caras y Enigma** pretenden hacerles la vida imposible a lo largo de los **60 niveles** que llevarán a nuestros protagonistas desde el Arkham Asylum hasta la Isla del Garfio, donde tendrá lugar el combate final para **rescatar a la doctora Chase Meridian**.

Como Acclaim convertirá a Batman y Robin en expertos

Enigma completará, junto con Dos Caras, el dúo de villanos a los que tendrán que derrotar los protagonistas.



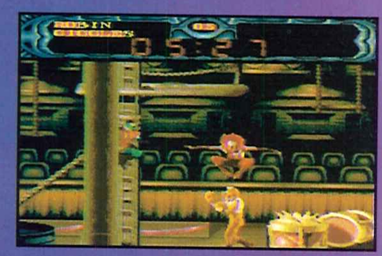






En principio, la decisión más peliaguda que tendréis que tomar será la personalidad que queréis asumir para introduciros en la aventura: Batman o Robin. Claro que, ante la duda, siempre podréis contar con otro amigo e ir a pares. En este caso, tendréis que optar por el modo de cooperación (en la que no os dañaréis mutuamente) o de competición (en la que os quitaréis energía, pues vuestros golpes os afectan).





Los mismos héroes para varios modos de juego



Si antes de entrar en la aventura os decantáis por el Training Mode (de nuevo, para uno o dos jugadores), iréis al Bat-gimnasio para practicar vuestros golpes. Lucharéis contra hologramas que crea el Bat-ordenador basándose en adversarios que aparecerán en el Modo Normal de juego.

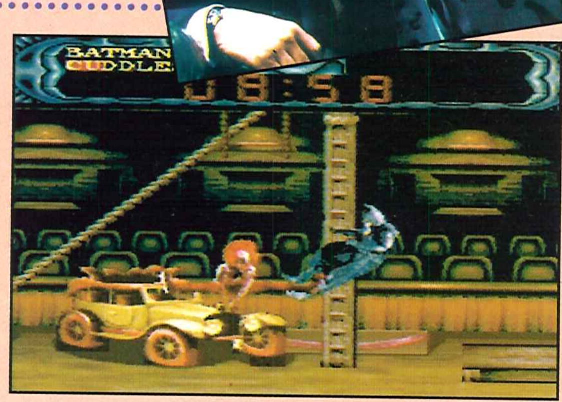
El enésimo vuelo del Hombre Murciélago aterrizará en vuestras consolas a finales de septiembre. El cartucho estará basado en la última película del superhéroe y contará con la inquietante presencia de Dos Caras y Enigma.

luchadores capaces de realizar **espectaculares golpes**, antes de entrar en el juego propiamente dicho tendréis la oportunidad de dirigiros al Bat-gimnasio (luchando entre vosotros o eligiendo a vuestros adversarios) para aprender a dominar a fondo a vuestros personajes. Será el **Training Mode** y, una vez completado el mismo, estaréis más que preparados para entrar en acción. Una acción que os llevará a recorrer **Gotham City luchando por la justicia**.

Para ello, podréis **optar entre uno o dos jugadores** que cooperen o compitan en los roles de Batman y Robin, y contaréis con la posibilidad de emplear hasta **20 armas diferentes**. No os emocionéis porque cada héroe sólo podrá llevar cinco a la vez, pudiendo emplearlas mediante combinaciones del pad.

Ya veis, «**Batman Forever**» ofrecerá un emocionante compendio de posibilidades de juego como toda la **emoción** de la película y además vosotros os convertiréis en los verdaderos héroes.









CONSOLA: SN • COMPAÑIA: THQ • LANZAMIENTO: Octubre







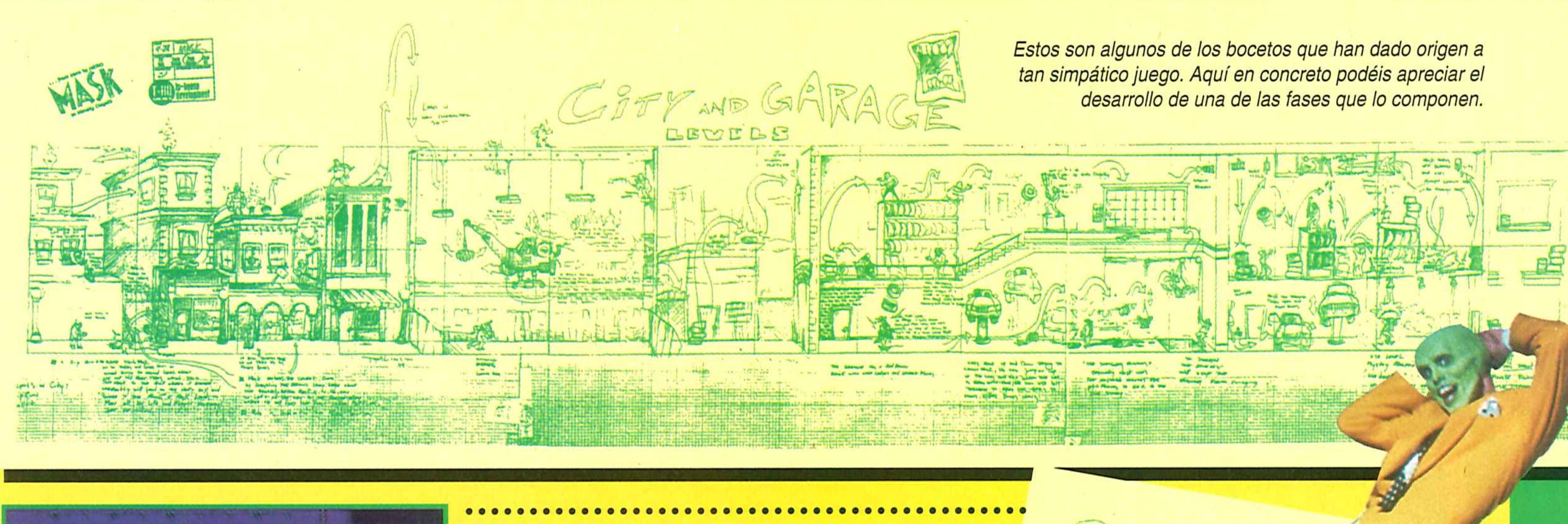
EL HÉROE MULTIFORME

Stanley Ipkiss está a punto de cubrir de nuevo su faz con la ancestral máscara que le convierte en un desternillante superhéroe. Y no nos referimos a la segunda parte de **"La Máscara"** que **Jim Carrey** está a punto de empezar a rodar, sino **al videojuego que la primera película ha generado para los 16 bits de Nintendo.** Un juego que llegará a nuestro país casi un año después de que los cines recibieran la exitosa película de New Line Cinema, pero que no por ello carecerá de interés. Y es que «The Mask» recreará en el Cerebro de la bestia **toda la acción y el delirante sentido del humor** que encumbró a la película como un gran éxito de la temporada pasada, llevándola a recaudar más de 300 millones de dólares en todo el mundo.

Black Pearl Software ha programado para THQ una corrosiva aventura en la que el jugador encontrará la máscara milenaria e, inconsciente de él, se la probará. En ese momento el mundo perderá su sentido, porque se verá transformado en un ser de cara verde y traje amarillo chillón, capaz de llevar a cabo las acciones más pasmosas. Además, **su traje será una auténtica caja de sorpresas** que esconderá todo tipo de objetos, desde martillos a pistolas pasando por una







Estos son algunos de los bocetos que han dado origen a tan simpático juego. Aquí en concreto podéis apreciar el desarrollo de una de las fases que lo componen.



Casi un año después de que la Máscara nos divirtiera desde las pantallas de cine de nuestro país, Jim Carrey va a contagiarnos de nuevo su delirante sentido del humor y sus formas, esta vez desde el interior de una Super.

gigantesca bocina.

Por supuesto, todas las acciones que el alter ego de Ipkiss realizará en el juego **estarán basadas en las que Jim Carrey llevaba a cabo en la película,** y de igual manera, su desarrollo se basará en el guión del filme. De esta forma, las **siete fases** que compondrán vuestra aventura como «The Mask» os llevarán **a recorrer Edge City para recuperar el dinero robado del banco**. Enemigos, laberintos y demás pruebas para vuestra habilidad plataformera pondrán la guinda final a esta aventura, no apta para jugadores sin sentido del humor.



Tendréis que recorrer la laberíntica localidad de Edge City de cabo a rabo para poder cumplir vuestro objetivo.



Muchas de las acciones que realizará el personaje protagonista estarán basadas en las que aparecían en la película.













La bocina será una de las singulares armas que nuestro amigo esconderá en su sorprendente bolsillo.

CONSOLA: SN- MD • COMPAÑIA: U.S. Gold • LANZAMIENTO: Octubre









Estas estrellas tan coloridas modificarán de manera sorprendente la personalidad de Izzy.

Izzy's quest for the olympic rings

PLATAFORMAS CON SABOR OLÍMPICO

Aún falta aproximadamente un año para que tengan lugar los Juegos Olímpicos de Atlanta, y **la mascota oficial de los mismos, Izzy,** comienza a estar presente en todos los lugares del globo terráqueo. Por supuesto, el particular mundo de las consolas no va a quedarse al margen de tal invasión, y **a partir de octubre los soportes 16 bits de Sega y de Nintendo** van a acoger las aventuras plataformeras de este peculiar ser, al que es tremendamente complicado definir porque no se asemeja a nada conocido.

Como no podía ser de otro modo, la compañía **U.S.Gold** ha sido la encargada de apadrinar **los 16 megas** que contendrá este cartucho. En él, Izzy tendrá que **buscar y recuperar los cinco aros olímpicos** que se encontrarán extraviados a lo largo de otras tantas **fases repletas de plataformas**. Sobre ellas, la peculiar mascota olímpica tendrá que demostrar que, a pesar de su frágil aspecto, es una gran deportista y posee unas excelentes condiciones atléticas.

A lo largo y ancho de su búsqueda, Izzy encontrará un buen número de items que le permitirán **modificar su aspecto natural** para







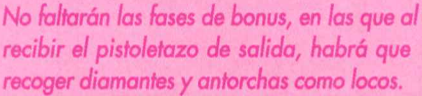





Nunca una mascota olímpica tuvo unas cualidades tan deportivas

Éstas son tan solo algunas de las habilidades que Izzy desplegará a lo largo del juego. En ellas se destapará como un gran bateador de béisbol, un certero tirador con arco, un fino manejador del sable y un osado piloto de ala delta o monopatín. Desde luego, después de esta exhibición nadie podrá dudar que la simpática mascota está perfectamente preparada para afrontar unos Juegos Olímpicos.





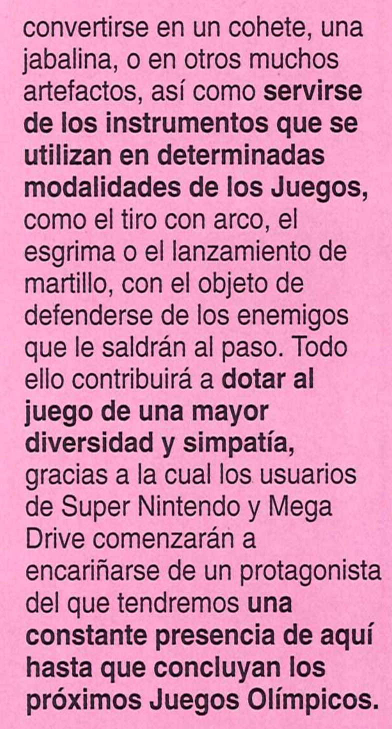
No faltarán las fases de bonus, en las que al recibir el pistoletazo de salida, habrá que recoger diamantes y antorchas como locos.








La mascota de los próximos Juegos Olímpicos de Atlanta ya quiere ir dejándose ver por el mundillo consolero. Por eso, va a protagonizar una aventura plataformera para Mega Drive y Super Nintendo en la que su misión va a consistir en encontrar los cinco aros olímpicos.



convertirse en un cohete, una jabalina, o en otros muchos artefactos, así como **servirse de los instrumentos que se utilizan en determinadas modalidades de los Juegos,** como el tiro con arco, el esgrima o el lanzamiento de martillo, con el objeto de defenderse de los enemigos que le saldrán al paso. Todo ello contribuirá a **dotar al juego de una mayor diversidad y simpatía,** gracias a la cual los usuarios de Super Nintendo y Mega Drive comenzarán a encariñarse de un protagonista del que tendremos **una constante presencia de aquí hasta que concluyan los próximos Juegos Olímpicos.**






CONSOLA: SegaSaturn • COMPAÑÍA: Sega • LANZAMIENTO: Octubre

CYBER SPEEDWAY

...Y SATURN SEGUIRÁ CALENTANDO MOTORES

Siguiendo con la estela de juegos de alta competición y velocidades todavía más elevadas que comenzó con «Daytona USA», uno de los compactos más laureados hasta el momento de Saturn, los chicos de **Sega** parecen dispuestos a **no dejarnos que levantemos el pie del acelerador**. Su nuevo lanzamiento en esta línea lo ha desarrollado **Nextech** y responderá al nombre de **«Cyber Speedway»** -un cambio de última hora porque en Japón salió al mercado como «Gran Chaser»-.

¿Qué pueden ofrecernos a estas alturas con un nuevo juego de competiciones automovilísticas que no hayamos visto ya? Pues muy sencillo, en primer lugar y para que os situéis, «Cyber Speedway» **se desarrollará en el futuro** con lo que esto conllevará: los vehículos no serán los habituales de cuatro ruedas sino que nos encontraremos con unos **bólidos hiperfuturistas** (mitad coches, mitad naves) que no necesitarán de algo tan rudimentario como las ruedas para desplazarse a velocidades de vértigo y, además, contarán con la posibilidad de **poder disparar a los competidores** siempre que se pongan a tiro.

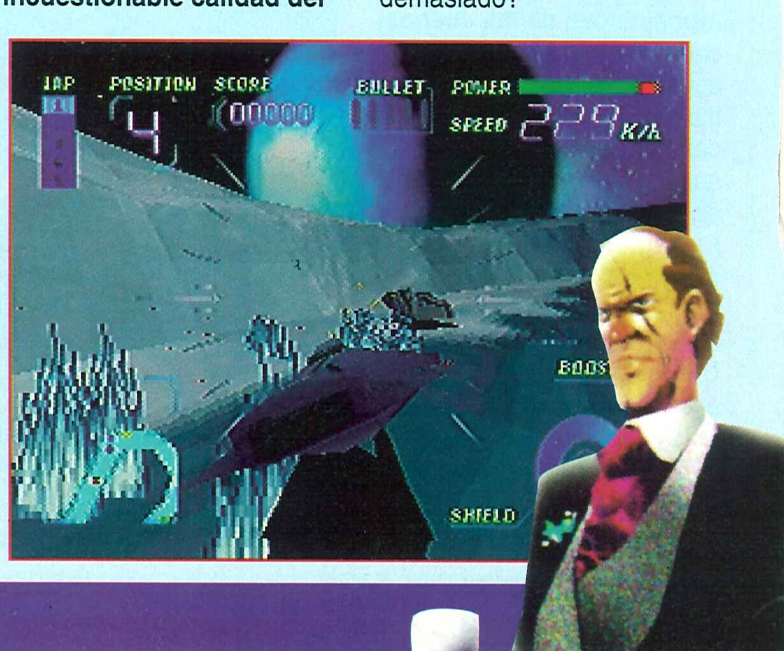
A esto habrá que sumarle la espectacularidad de los **circuitos**, que estarán concebidos en **seis planetas diferentes** ya que lo que nos disputaremos será el título más codiciado de toda la galaxia. Y eso sin dejar de lado el incuestionable airecillo «chinaka» que impregnará la introducción con **imágenes fijas en plan cómic**.

Por supuesto, uno de los aspectos más fuertes de «Cyber Speedway» será la **incuestionable calidad del programa**. Os encontraréis con gráficos poligonales en 3D sabiamente combinados con texturas para generar tanto los paisajes de la era espacial por los que discurrirán las competiciones como los diferentes vehículos.

Vehículos a los que, por cierto, se podrán **añadir mejoras a medida que se obtengan victorias**.

¿Que queréis saber **más** de este nuevo juego para SegaSaturn?, ¿que estáis deseando probarlo? Pues no tenéis más que esperar al **próximo mes**. ¿Os pedimos demasiado?







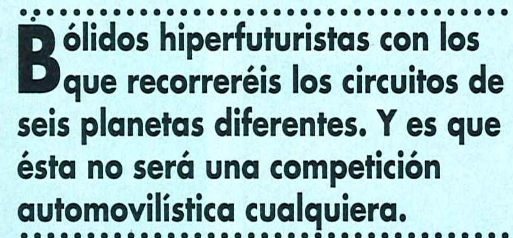






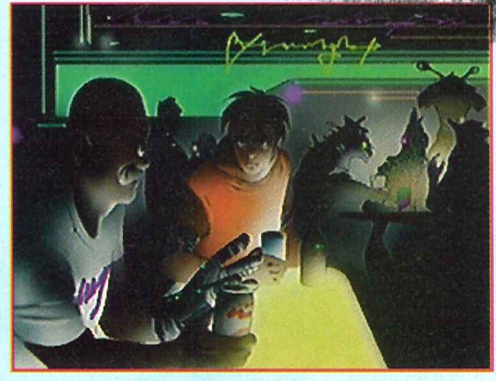


Además de conducir con toda vuestra pericia, tendréis que estar muy atentos para conseguir toda la munición que veáis en la carretera. Os será muy útil.



Bólidos hiperfuturistas con los que recorreréis los circuitos de seis planetas diferentes. Y es que ésta no será una competición automovilística cualquiera.



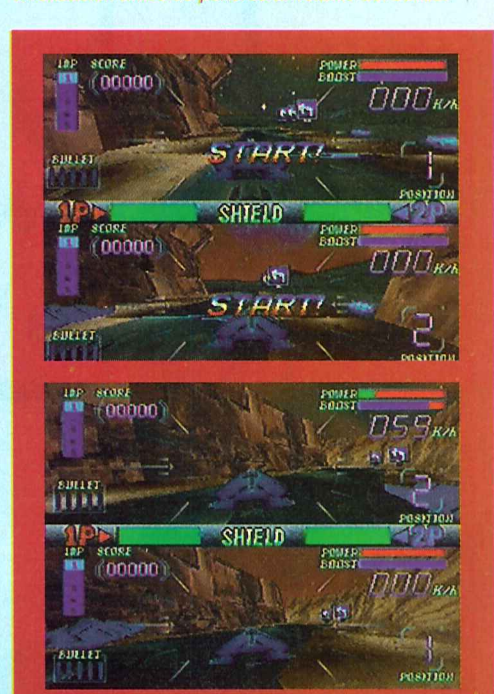


La introducción tendrá este indudable aire de cómic, con imágenes fijas y diálogos en "off" que os meterán en situación antes de poneros al volante del bólido.



Una de las opciones que tendréis será recorrer cualquiera de los circuitos para mejorar vuestras propias marcas y, de paso, conocer el terreno.





Corriendo a dúo

«Cyber Speedway» incluirá la posibilidad de conectar un segundo mando a SegaSaturn para competir con otro jugador mediante la consabida pantalla partida o "split screen".



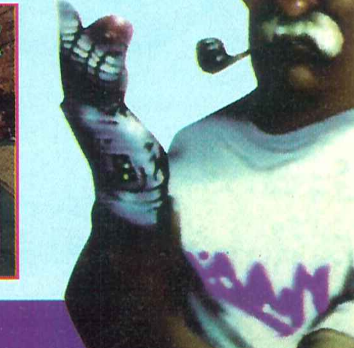
No ha desaparecido el vehículo; lo que ocurre es que podréis elegir entre tres vistas, entre ellas esta perspectiva subjetiva que os acercará al circuito.











CONSOLA: SN • COMPAÑÍA: Titus • LANZAMIENTO: Septiembre



PREHISTORIK MAN

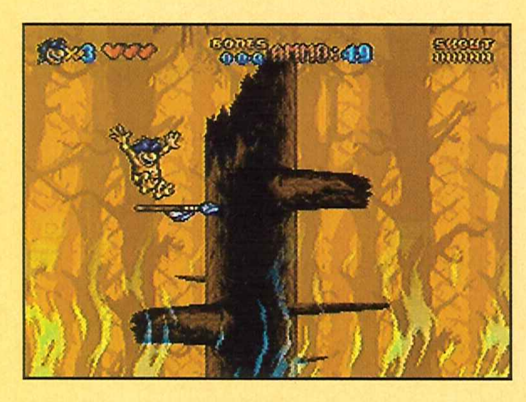
POR LA SENDA DE LOS DINOSAURIOS

Por fin está a punto de llegar a vuestras manos un juego largamente anunciado y del que teníamos un goteo constante de noticias desde hace ya bastante tiempo. Se trata de «**Prehistorik Man**», uno de los cartuchos más ambiciosos de **Titus** y en el que esta compañía tiene puestas muchas esperanzas.

Nada menos que dos años y medio le ha llevado a la compañía francesa programar este juego. Un período de tiempo algo largo pero que en vista de los resultados, ha estado muy bien empleado. Al fin y al cabo, **Titus** no se podía arriesgar a lanzar al mercado de los **16 bits de Nintendo** un producto que no dejara a los usuarios totalmente satisfechos.

Con «**Prehistorik Man**» os enfrentaréis a un género más que tradicional, las plataformas. Pero serán unas **plataformas un pelín atípicas**, porque **conjugarán la búsqueda de objetos**, de ésos indispensables para continuar avanzando en la aventura, **con el uso de ingenios** como un ala delta o un saltarín.

Además, el protagonista, que responderá al nombre de **Sam**, contará con la colaboración de cinco

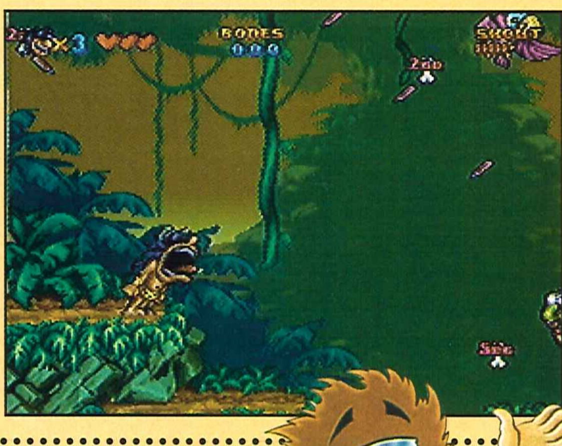






Siempre se ha dicho que es de muy mala educación levantar la voz, pero Sam le sacará muy buen partido a sus gritos ya que con ellos acabará con los enemigos.



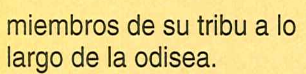






Después de un largo trabajo de dos años y medio, Titus ha logrado crear un juego de plataformas atípico con un protagonista que se sale fuera de lo corriente.





miembros de su tribu a lo largo de la odisea.

Por supuesto, la aventura se desarrollará **en plena Prehistoria**, y Sam se verá involucrado en ella por culpa de unos **dinosaurios hambrientos** que han robado las provisiones que su poblado tenía almacenadas para alimentarse en invierno. Así, la única esperanza de supervivencia recaerá en que **Sam** encuentre un lugar secreto en el que los dinosaurios van a morir, y que por lo tanto está repleto de sabrosos huesos.

No será nada fácil, aunque si queréis conocer todos los peligros que habrá de sortear y más y más cosas sobre este prehistórico juego, deberéis esperar hasta el próximo mes.



Muchas y muy variadas serán las situaciones a las que Sam hará frente.



Los cavernícolas hablarán mediante gruñidos que estarán subtitulados.

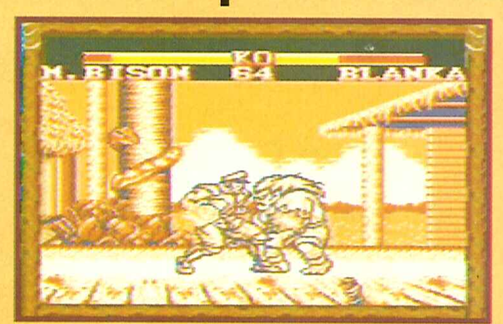


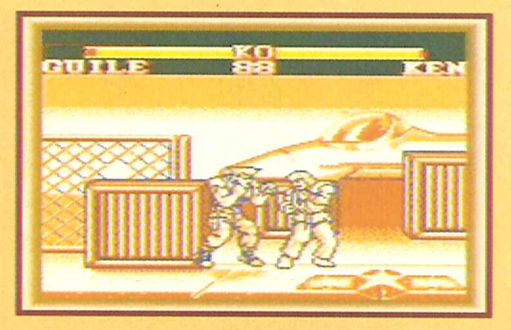




CONSOLA: GB • COMPAÑIA: Capcom • LANZAMIENTO: Octubre







Street Fighter II

LA LEYENDA SE MANTENDRÁ VIVA EN GAME BOY

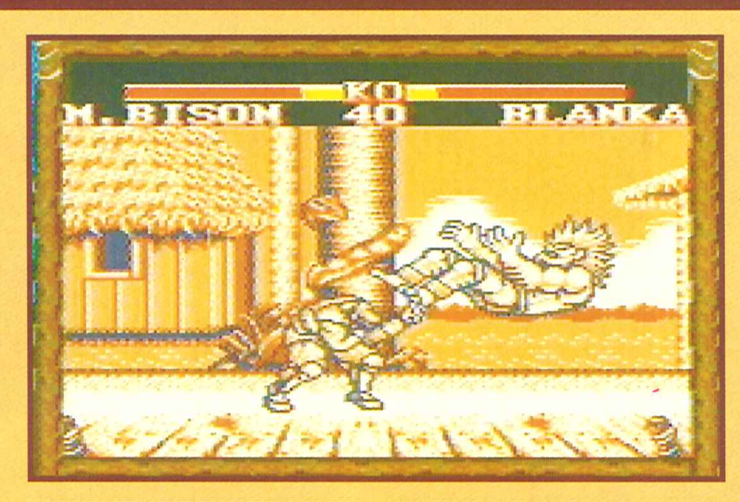


A todos nos sorprendió en su día el anuncio que hizo público Nintendo en la pasada feria celebrada en Los Angeles, referente a **la próxima aparición en Game Boy de «Street Fighter II».** Ni que decir tiene que la noticia fue tan sorprendente como agradable, y es que al fin podréis saborear en vuestra portátil el mítico juego de lucha que marcó una generación entera y que es todo un símbolo dentro de su género. **Capcom y Nintendo** han tratado por todos los medios que esta versión de «SF II» **comprendiera en sus cuatro megas casi todo lo que abarcara la de Super**, y vaya si lo han conseguido. Empezando por los personajes, debéis saber que **se mantendrán nueve** de los que rompieron en los 16 bits: **Ryu, Ken, Blanka, Guile, Chun Li, Zangief, Balrog, Sagat y M. Bison**, y que podréis elegir desde un principio el que más os guste. Así, **sólo cabrá lamentar las bajas de Dhalsim, E. Honda y Vega,** aunque el hueco dejado en la memoria del cartucho por estas ausencias, será aprovechado para hacer que los luchadores mantengan buena





















GUILE KO 60 RYU

BALROG KO 81 BALROG
CASINO

Los luchadores de «Street Fighter» van a tratar de demostrar que el tiempo no pasa por ellos y que son capaces de cualquier cosa, incluso de introducir sus corpachones en la pequeña Game Boy.

parte de los golpes y magias que ya pudimos apreciar en la "hermana mayor de Nintendo".

Pero sin duda, el sorpresón llegará cuando observéis que esta versión incorporará, **además del modo normal y el modo batalla** en el que podrán enfrentarse dos jugadores usando el oportuno adaptador, **un nuevo modo llamado "Survival"**. En él las luchas resultarán más encarnizadas si cabe, puesto que **cada enfrentamiento constará de un único combate** y sólo pasará a la ronda siguiente aquél que resulte vencedor. Es decir, un modo apasionante en el que no podréis permitiros el lujo de tener ni un ligero traspiés.



Los marcos que aparecerán cuando el juego se inserte en el Super Game Boy serán muy parecidos a los fondos que podíamos ver en el «Street Fighter II» de Super Nintendo.



Ryu no verá mermada sus facultades en esta versión para la portátil, y podrá lucir todas la magias que le hicieron tan famoso.









OPTION MODE
GAME LEVEL 3
TIME LIMIT ON
MUSIC 10
EFFECT 01

OPTION MODE
DIFFICULTY EASY 01234567 HARD
TIME LIMIT YES NO
CONFIG. 1PLAYER 2PLAYER
STEREO STEREO MONAURAL
MUSIC TEST 10
S.E. TEST 01

Nada que envidiar a su hermana mayor

Basta con observar un poco detenidamente este cuadro comparativo para darse cuenta de las grandísimas similitudes, e incluso mejoras, que presentará la versión de «SF II» de Game Boy respecto a la de Super Nintendo.







Balrog



Sólo Vega, Honda y Dhalsim faltarán en el nuevo SFII de GB.







turbo toons

CONSOLA
super nintendo
COMPAÑÍA
empire software
LANZAMIENTO
septiembre

Pronto llegarán **a los 16 bits de Nintendo** las carreras más vibrantes y disparatadas que hayáis visto nunca. La compañía **Empire Software** va a poner a **seis famosos personajes creados por Hanna Barbera** a competir entre ellos, para ver **quién es el más rápido en cada uno de los circuitos** de que consta el juego. Así, resultará francamente divertido ver cómo entrañables personajes como **Tiro Loco o el oso Yogui** toman curvas a cien por hora y atraviesan ríos a la velocidad del rayo, para ser los primeros en recibir la bandera a cuadros.

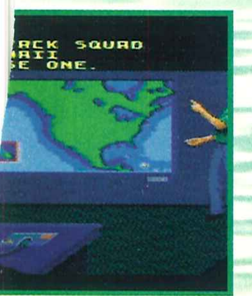
A lo largo de los circuitos los seis personajes encontrarán un buen número de **items que les frenarán, paralizarán o aumentarán su velocidad**, todo ello con el fin de que nadie pueda cantar victoria hasta que cubra todas las vueltas. A este cartucho, que constará de **ocho megas**, podrán conectarse hasta **cinco jugadores a la vez**, con lo que los "piques" estarán garantizados.

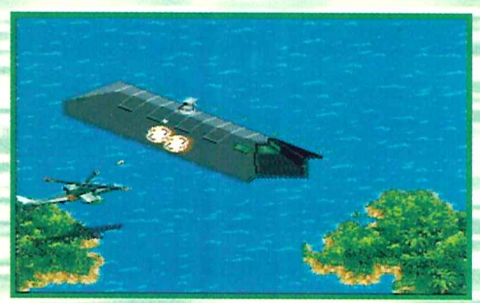
urban strike

Han pasado apenas tres meses desde que «Jungle Strike» viera la luz **en los 16 bits de Nintendo,** cuando ya se nos va a echar encima la tercera parte de la trilogía. **Electronic Arts** no ha querido que pasara mucho tiempo entre la aparición de la segunda y la tercera parte, tal vez para compensar de algún modo a los sufridos seguidores de la saga que tanto tuvieron que esperar entre «Desert» y «Jungle Strike». El hecho es que **para el próximo otoño ya estará con vosotros «Urban Strike»**, y lo hará con mucho más poder bélico que nunca.

El desarrollo de la historia os conducirá **hasta los Estados Unidos del año 2001**, dónde una vez más el helicóptero Apache







CONSOLA

super nintendo

COMPAÑIA

electronic arts

LANZAMIENTO

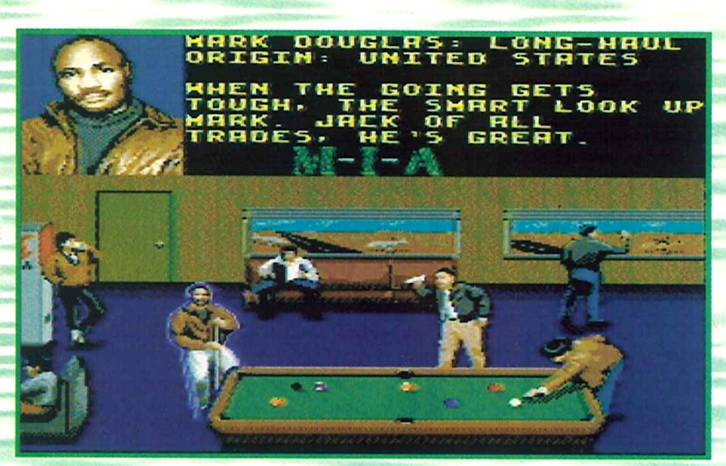
octubre





luchará por salvaguardar los intereses mundiales que se han visto nuevamente amenazados, esta vez por un maléfico y multimillonario personaje llamado **Malone.** Por lo demás, «Urban Strike» **seguirá las líneas maestras marcadas por sus antecesores** en lo que a mapas, misiones y desarrollo del juego se refiere, pero **el Apache aparecerá más grande y majestuoso que nunca,** contará con nuevos vehículos de apoyo y con un mayor número de copilotos, y se enfrentará **a misiones aún más peligrosas.**

Con estos elementos, parece claro que la guerra en Super Nintendo aún tardará en llegar a su fin.



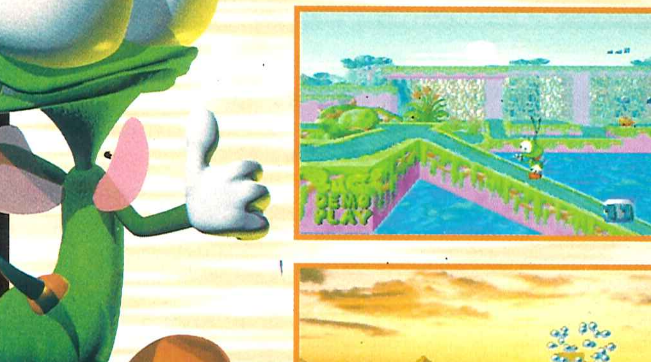
Una de las principales diferencias que enseguida se podrán encontrar entre «Urban Strike» y sus predecesores residirá en el número de copilotos entre los que elegir. En esta oportunidad serán ocho los personajes que se encontrarán dispuestos a ocupar el asiento derecho del poderoso helicóptero Apache.

bug

Bug es un insecto un tanto peculiar que ha creado **Sega,** y que viene a tener **el aspecto de un cruce entre hormiga y grillo,** con los andares propios del popular Chiquito de la Calzada. Y el caso es que **a partir de octubre** le van a dejar suelto **en la Saturn** para que campee a sus anchas por sus tridimensionales y plataformeros mundos. En ellos, la acción variará de forma constante y transcurrirá arriba, abajo, a derecha y a izquierda sin que apenas existan momentos para el respiro.

En el aspecto técnico, **los zooms os acercarán y alejarán** del personaje, a la vez que os irán mostrando las excelencias de unos **gráficos en tres dimensiones** repletos de color y movimiento.

Y en cuanto a diversión se refiere, la aventura **rebosará de alegría y dinamismo** por los cuatro costados, y mantendrá un elevado grado de jugabilidad. Así que **no olvidéis el nombre de Bug**, porque a buen seguro va a dar mucho que hablar.





CONSOLA

saturn

COMPAÑIA

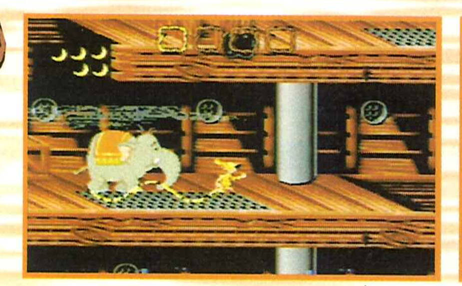
sega

LANZAMIENTO

octubre

marsupilami

CONSOLA
mega drive
COMPAÑÍA
sega
LANZAMIENTO
octubre





Para aquéllos a los que este título les suene a palabra árabe o algo parecido, que sepan que **el marsupilami es un pequeño animal de rasgos un tanto felinos** caracterizado por su inteligencia y, sobre todo, **por su enorme cola**. Si queréis conocer más cosas sobre él, no tendréis más remedio que acudir a una enciclopedia de animales o bien jugar con este cartucho que muy pronto estará disponible **para Mega Drive**. En él podréis apreciar cómo el marsupilami hará verdaderas diabluras **con tal de conducir a un elefante por los senderos de la vida**, dentro de un período de tiempo concreto.

El protagonista podrá **transformar su cola en una escalera, en una cara de ratón, en una cuerda y en lo que haga falta**, con la única finalidad de arrastrar consigo al pesado elefante. Y todo ello dentro de unos escenarios sencillos pero enormemente coloridos, que dan como resultado un juego vistoso, entretenido y divertido.

shinobi

CONSOLA
saturn
COMPAÑÍA
sega
LANZAMIENTO
octubre









Se ha retrasado más de medio año su salida **para Saturn**, pero parece que por fin **el nuevo «Shinobi» estará disponible en octubre**. Así, el beat'em-up que causara furor en recreativas y Mega Drive, va a irrumpir con fuerza en el universo de los 32 bits.

En esta oportunidad, **Sho,** que por si alguien no lo sabe es **el nombre del ninja protagonista,** tendrá que hacer frente a lo largo de **nueve complicadas fases** a una compleja organización mafiosa que trata de implantar su peculiar ley en la ciudad. Para ello contará con **un importante arsenal de armas y magias** propias de todo buen ninja que se precie.

Además, esta nueva versión incluirá una buena cantidad de **imágenes digitalizadas** que aparecerán entre fase y fase, así como **multitud de zooms** que os permitirán acercaros todo lo que deseéis al desarrollo de la acción.




Los "monstruos" favoritos de América llegan a Europa
MTV's
MUSIC TELEVISION®
BEAVIS AND BUTT-HEAD™
Negociarás
Conseguirás entradas
Te convertirás en un monstruo
EN MEGADRIVE
Haz monstruosidades
Destroza tu habitación
Rompe la ley
EN SNES
SKULL
DEATH ROCK
"Esto es lo más guay que le ha pasado a Europa desde que América lo descubrió."
Beavis
Dos monstruos EN TRES Sistemas
"Juega con tus amigos... y luego juega solo"
HEH HEH HEH
Beavis
VIACOM NEWMEDIA™
MTV's Beavis and Butt-Head.™ Ahora disponible en Mega Drive™ SNES™ and GAMEGEAR.™
© 1995 Viacom International Inc. "MTV: Music Television," "Beavis and Butt-head" and all related characters are trademarks of Viacom International Inc. SEGA™ and MEGA DRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

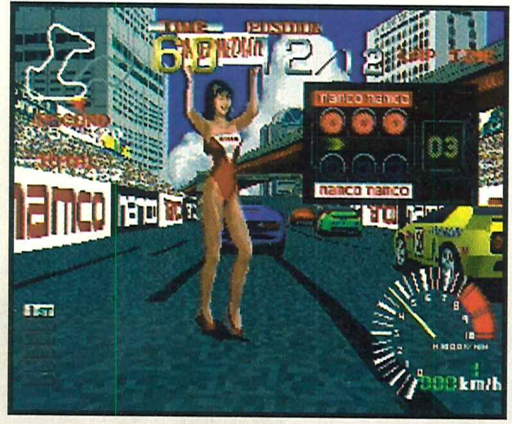














SONY PLAYSTATION

ASÍ SE VIVE LA VELOCIDAD EN PLAYSTATION

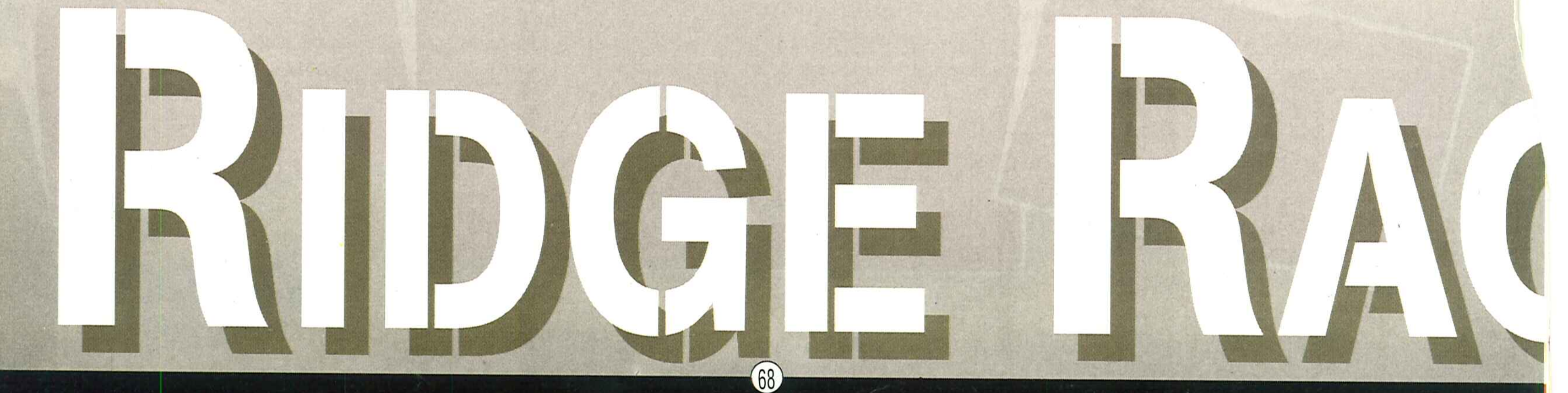
La máquina de Sony ha puesto todos sus bits en la parrilla de salida con la intención, -muy comprensible por otra parte-, de marcar las distancias con sus más directos competidores. El arma de Sony es nada más y nada menos que el impresionante «Ridge Racer» de Namco. Un juego irresistible, con un encanto que va más allá de su fama como arcade.

Los que busquéis calidad gráfica la vais a encontrar. PlayStation demuestra que es capaz de mover polígonos y texturas con una soltura más que envidiable y con una velocidad bordeando el límite.

El espectáculo Ridge Racer comienza desde el momento en que se carga el disco y los coches más increíbles empiezan a desfilar por la pantalla. Probad a jugar, disfrutad de los 180.000 polígonos por segundo, elegid la vista que prefiráis y afrontad el reto de ser los mejores. Ante vuestros ojos volarán montañas, edificios, puentes, túneles y hasta helicópteros con una nitidez asombrosa. Las texturas que se han robado a la conversión no tienen más importancia que la de ganar un brillo más o conseguir algún volumen. Apenas se nota. Sólo notaréis velocidad y una impecable presentación gráfica.

Pero eso no es todo, ni siquiera lo más importante. Os va a sorprender su jugabilidad. Cuatro coches y tres circuitos son vuestro primer encuentro (ahí puede estar la única pega de Ridge Racer: los coches son muy parecidos y los circuitos son siempre el mismo al que se van a añadiendo tramos). Pero este detalle dejará de importar, al menos en parte, cuando empecéis la carrera y la chica del bikini os dé la salida. A partir de ese momento todo será disfrutar. Un control sencillísimo os permitirá evolucionar sobre una carretera casi real al tiempo que sorteáis rivales. Acelerador y freno será lo único que necesitéis al principio. Luego, cuando vayáis aprendiendo lo fácil que es correr, podréis intentar volar con el cambio manual. Un poco más complicado, pero mucho más efectivo.

Si además queréis disfrutar de la fluidez de los movimientos del coche y de todos sus detalles, podéis optar por una perspectiva exterior que no existía en el juego original. Se puede cambiar de una a otra vista con sólo pulsar un botón y dependiendo de nuestras ganas de disfrutar y de nuestra experiencia.



















Un aspecto gráfico impresionante y una jugabilidad asombrosa son las principales armas de este título, que puede ser considerado como uno de los mitos vivientes de la nueva generación.



Realismo y arcade se mezclan hábilmente para obtener una jugabilidad asombrosa.



El control podrá ser manual o automático. Depende de la habilidad de cada jugador.









Aunque al principio puede parecer un juego fácil, pronto descubriremos que cada nueva victoria lleva consigo un nuevo reto. Después de concluir primeros en los tres circuitos iniciales accederemos al Extra Game, que nos permitirá jugar los circuitos al revés y bajo nuevas condiciones climatológicas.

Algún que otro invitado sorpresa y la mayor habilidad de los rivales ya no os pondrán las cosas tan fáciles. Eso sí, siempre más divertidas. Porque con Ridge Racer resulta absolutamente imposible el aburrimiento.





Una caja de sorpresas



Podréis admirar algún detalle curioso a lo largo de la carrera, como esta escavadora funcionado. Si buscáis bien, encontraréis más "invitados".



Mientras se carga el juego podréis disfrutar del tradicional «Galaga». Si destruís todas las "moscas" podréis elegir cualquiera de los 12 coches.



Puestos a meter elementos, también es buena idea hacer algo de publicidad de la "casa". En este caso es «Starblade», pero buscad más.



Este coche negro sera el encargado de poneros las cosas muy difíciles en los circuitos más avanzados. ¿Seréis capaces de derrotarle?





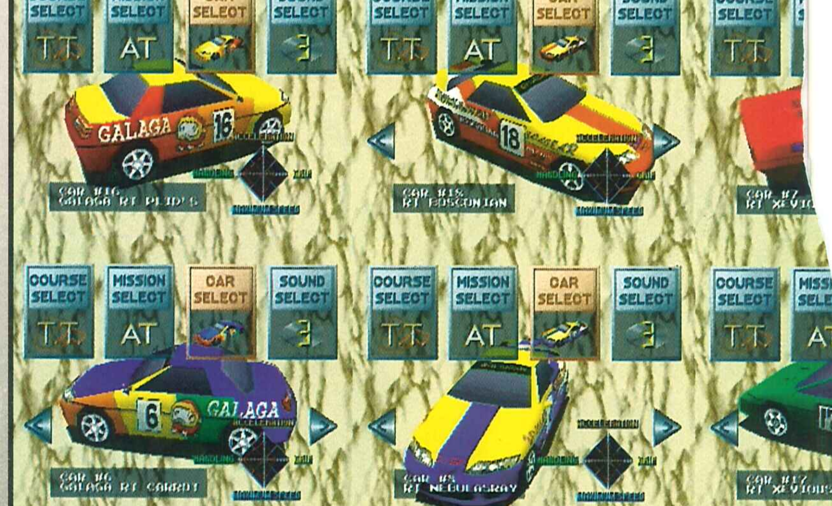


Algo realmente especial.

Durante mi viaje por tierras niponas he podido conocer todo tipo de juegos con una calidad asombrosa. Por ello, a mi regreso me he vuelto sumamente exigente y no es fácil convencerme de que un juego es bueno sólo porque ponga no sé cuantos polígonos en pantalla o salga una chavala en bikini. No señor. Hacen falta cosas más fuertes para convencerme, y la jugabilidad es una de ellas.

Por eso tengo que decir que «Ridge Racer» ha sabido llegarme al corazón. Lo de los mapeados con texturas es impresionante, seguro, como lo es lo de la sensación de velocidad, y hasta lo de sus ganas de ofrecer espectáculo -aunque eso haga que su parte de simulador pase casi desapercibida-. Pero lo que realmente me importa de Ridge Racer es que ha conseguido divertirme. Y mucho. Y eso, para mí, es lo principal.

Nikito Nipongo



Todo es cuestión de ampliar circuitos

Si queremos ponerle una pega a «Ridge Racer» podríamos hablar de sus circuitos. Solamente cuatro que, en realidad, se diferencian muy poco entre sí. Basta con añadir nuevos tramos a la pista inicial, correrlos al revés, cambiar la hora del día y variar el número de competidores para que de los dos circuitos básicos saquemos los ocho totales.

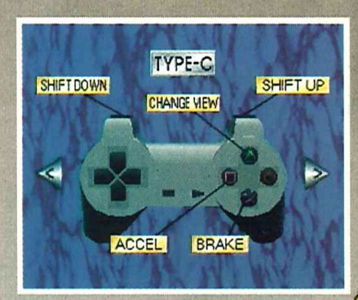




Alguna raras opciones



Muchos juegos permiten escuchar sus melodías, pero no todos nos dan esta opción disfrutando de una demo como la de «Ridge Racer».



A parte de poder elegir entre cuatro configuraciones distintas del pad, podremos recuperar las partidas grabadas en la tarjeta de memoria.

Namco le ha hecho el favor de su vida a Sony al realizar una conversión impresionante para PlayStation de su éxito en recreativa.

Por encima de las circunstancias.

Recién nacida -en Europa, claro-, PlayStation ya demuestra que sabe de juegos. Y mucho. Tanto, que su primer compacto no podía ser más atractivo y sugerente de lo que es este «Ridge Racer». Impactante en los salones, impactante en su versión doméstica.

Cierto es que se le pueden encontrar defectos de juventud (los derrapes no están bien logrados, es casi imposible conseguir un trompo completo, no hay choques escandalosos ...), pero éstos no son muy importantes. A la hora de jugar todo resulta impecable, suave, emocionante y el juego sabe atrapar y picar al jugador que se enfrascará en un lucha casi personal contra el crono y los rivales.

Ridge Racer es un juego de otra honda y sin duda es uno de los más claros exponentes de lo que deben ser los juegos de la nueva generación de consolas.

Teniente Ripley



PLAYSTATION



ARCADE
SONY
Namco

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 4 circuitos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Graba

Gráficos — 95
Totalmente impecable: la generación de polígonos, los cambios de luz, el movimiento de los coches...

Música — 92
Cañera, con ritmo, fuerza y toda la calidad que se podía esperar del formato digital. Espectacular.

Sonido FX — 92
Perfectos sonidos de motor, voces digitalizadas, derrapes, choques.. toda una colección de efectos.

Jugabilidad — 94
Muy sencillo de jugar y muy, muy divertido. Amantes de la simulación, abstenerse.

Adicción — 93
Al principio puede parecer corto y fácil, pero ciertos trucos van abriendo nuevas posibilidades de diversión.

Total — 93
Uno de esos juegos por los que merece la pena tener una PlayStation.

Lo Mejor

- Es sumamente fácil de controlar y muy divertido.
- La calidad gráfica es apabullante.

Lo Peor

- Los derrapes no están bien logrados.
- Se echan en falta golpes y choques espectaculares.



SANGRE, SUDOR Y DINOSAURIOS



primal RAGE



Como ya sabéis hasta el más mínimo detalle de la producción y creación de «Primal Rage» ya no nos queda más que hablar del juego en sí mismo. Un juego donde la animación de los personajes y su infinidad de golpes especiales es lo más impresionante.

No esperéis encontraros con una colección de modos de juego. Sólo dos. En el modo historia, el segundo jugador podrá irrumpir en cualquier momento para enfrascarse en un versus apasionate. Luego, el modo entrenamiento permite practicar contra la máquina eligiendo nosotros el rival que nos resulte más peligroso.

Pero si en modos de juego hay poco donde elegir no se puede decir lo mismo del apartado de opciones. Podréis modificar prácticamente todo. Aparte de las elecciones habituales (nivel de dificultad, tiempo, asaltos por combate) encontraréis otras realmente interesantes. Por ejemplo, podréis configurar el juego según utilicéis un pad de tres botones o uno de seis. En este último caso se os dará la posibilidad de utilizar dos de los botones para realizar directamente un ataque especial con cada uno. Si esto os parece excesiva comodidad podéis dejarlos sin uso y sudarlo vosotros mismos. Otra opción interesante será la de activar o desactivar el modo sangriento y los golpes especiales. Podríamos terminar, aunque queden más, con la posibilidad de quitar o dar fuerza a nuestro jugador o al contrario.

Pero vayamos a la lucha en sí. Una vez que elijamos un monstruo, nuestra misión será la de controlar el mundo, es decir, dominar los siete territorios del planeta. Cada vez que ganemos un territorio este pasará a ser de nuestro color, pero si en una continuación cambiamos de luchador, tendremos que volver a conquistar el globo.

Ya metidos en harina veremos que cada personaje cuenta con dos barras de energía. la superior indica el ritmo del corazón del monstruo, cuanto más rápido lata será cuando menos barra quedará. Cuando la barra se agote el corazón será como una caja de ritmos que terminará explotando y llenando la pantalla de sangre. La segunda barra es una indicación del estado del cerebro. A cada golpe recibido esta barra irá perdiendo nivel y se recargará a medida que pase el tiempo. Cuando se vacíe totalmente el monstruo quedará a merced de su rival durante unos segundos. De hecho, algunos ataques especiales van destinados únicamente a vaciar de golpe esta barra cerebral.

El desarrollo de los combates variará del estilo que quiera imponer el jugador. Podrán ser luchas continuas o seguir el habitual tira y afloja. El enemigo controlado por la máquina se adaptará a cualquiera de estas dos situaciones.

La infinidad de golpes especiales que oculta cada uno de los monstruosos protagonistas y sus ataques finales al más puro estilo «Mortal Kombat» terminarán de haceros sentir la fuerza de este cartucho. Una gran opción para los amantes de la lucha.











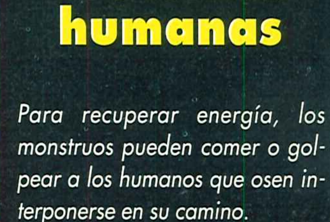












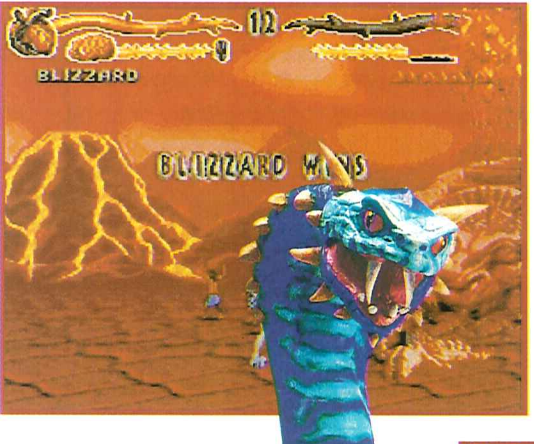
Proteínas humanas

Para recuperar energía, los monstruos pueden comer o golpear a los humanos que osen interponerse en su camino. Además, antes del enfrentamiento final, encontrarán una especie de fase de bonus que consiste, precisamente en comer todos los hombrecitos que puedan. Cuantos más humanos coman en un tiempo límite más barra de energía suplementaria tendrán para enfrentarse a sus rivales.

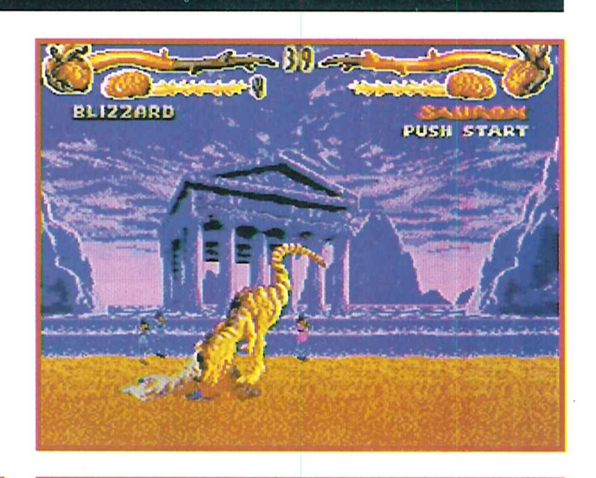


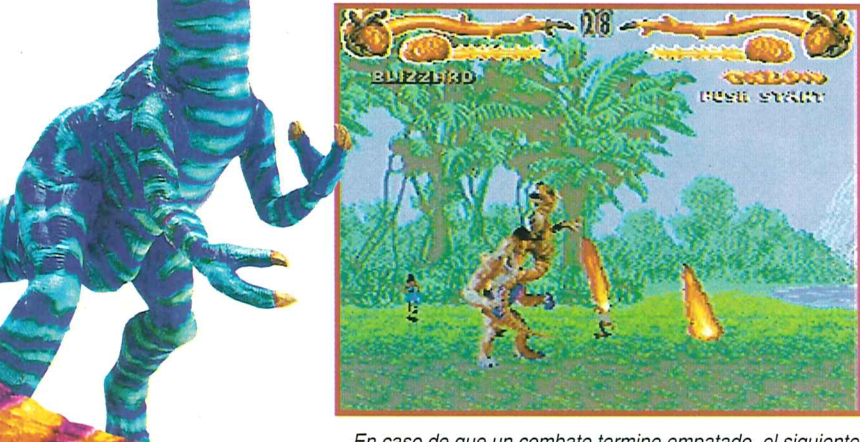






El impresionante aspecto físico de los monstruos de «Primal Rage» no es nada comparado con la terrorífica fuerza de sus ataques.





En caso de que un combate termine empatado, el siguiente round se jugará bajo una lluvia de lava que puede causar tanto daño como el rival.



El menú de opciones permitirá modificar muchos aspectos del juego como el número de rounds por combate, la dificultad, el tiempo, la configuración de botones o el daño causado.



Algunos golpes especiales, estilo los malolientes, están destinados a aturdir al rival con sus efluvios. De este modo habrá unos segundos para propinar un golpe más efectivo.

Cada luchador cuenta con una gran lista de golpes especiales. Algunos no resultan demasiado aparatosos, pero terminan en auténticas riadas de sangre. Hay una opción para desconectar el modo "gore" y que los más "peques" también lo disfruten.

Muchos de los ataques especiales son combinaciones de varios golpes. Encadenando varios de estos movimientos se consiguen combos que añaden puntos al marcador.





Una meritoria conversión

No hay dudad de que Probe se ha esmerado en conseguir una conversión atractiva para los usuarios de Mega Drive de la exitosa recreativa. El cartucho mantiene gran parte de las características del arcade, incluidos los humanos que corretean por los escenarios susceptibles de ser devorados. La jugabilidad es alta, las animaciones de los dinosaurios soberbias y la espectacularidad gráfica está garantizada.

Hay que matizar que el número de personajes es muy reducido, aunque por otro lado, eso es precisamente lo que ocurría con la recreativa. Tampoco el sonido es todo lo efectivo que debería y, a veces, el control de los enormes dinosaurios se hace un pelín difícil. De todos modos, todas estas cuestiones puden tener compesación en el amplísimo menú de opciones del juego. En resumen, si te gusta la lucha esta puede ser una de tus opciones más recomendable.

Teniente Ripley



MEGA DRIVE

ARCADE
TIME WARNER
Drosoft

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: -
Nº de fases: 7 Luchadores
Niveles de Dif.: De 0 a 16
Nº Continuac.: De 0 a 10
Megas: 24

Gráficos — 91
Las animaciones y algunos escenarios son realmente detallistas y nítidos, aunque no todo siga la misma línea.

Música — 87
Le falta algo de claridad, y a veces suena como lejana, sin embargo mantiene bien el tono general del juego.

Sonido FX — 87
Con algunas deficiencias, en general se acercan bastante a los efectos sangrientos de los goles.

Jugabilidad — 92
La diversión extraigáis de este juego va a depender de vuestras ganas de sacar partido a sus opciones.

Adicción — 90
Siete luchadores son pocos pero las distintas opciones de configuración pueden alargar mucho su duración.

Total — 90
Un gran juego para los amantes de la lucha. Time Warner ha hecho un buen trabajo a la hora de trasladar este arcade a una consola de 16 bits.

Lo Mejor
- Las animaciones de los personajes.
- La gran cantidad de movimientos especiales de cada monstruo.
- La originalidad de muchos aspectos.

Lo Peor
- Siete personajes no son demasiados para un arcade de estas características.
- Los efectos sonoros podían haber sido mejores.

Lo mejor para el final





Cuando todo el planeta sea vuestro aún os quedará un dura prueba para consideraros los amos. En un escenario inédito tendréis que enfrentaros, uno por uno, con todos los demás monstruos del juego. Además, los enemigos demuestran ser mucho más fuertes ahora que en las fases normales del juego. Por suerte, podréis ampliar vuestra barra de energía comiendo antes a algún que otro humano.





Time warner contrataca

En esta ocasión, Time Warner se la jugado intentado comprimir en un cartucho de 24 megas toda la fuerza de una recreativa como «Primal Rage». Y no le ha salido nada mal la jugada. Ha conseguido un conversión muy interesante, con luchadores móviles y rápidos y con escenarios detallistas en lo que se aprecia la mano de Probe. Pero siempre hay un punto negativo y en este caso podría ser una jugabilidad dudosa. No por el juego en sí, sino por la monotonía que puede provocar que golpes realmente destructivos puedan ejecutarse con sólo pulsar un botón. Claro que intentar encontrar todos los golpes de cada personaje, y los dos jugadores os garantizan juego para rato.

El Consolero Enmascarado







TAKARA ALCANZA LA PERFECCIÓN VISUAL

SONY PLAYSTATION

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Takara ha cuidado los aspectos gráficos hasta el más mínimo detalle: ¿habéis visto la suela de los zapatos de Eiji?

El mayor defecto de Toshinden es el escaso número de luchadores: 8 personajes resultan muy pocos.

Espectáculo. Ninguna otra palabra definiría mejor este trabajo realizado por Takara. Y es que podríamos afirmar sin temor a decir ninguna barbaridad que este es el juego visualmente más atractivo que hemos visto nunca en una consola. Y si buscamos razones, las encontraremos tanto en lo que respecta a la técnica empleada, como a la propia concepción del juego.

En el primer aspecto descubrimos una utilización magistral de texturas en escenarios y personajes. Precisamente estas texturas son las que han conseguido imprimirle a las pantallas este increíble aspecto, -redondeando las formas y haciéndolas menos artificiales-, ya que Takara no ha utilizado un número demasiado elevado de polígonos, (de hecho, los luchadores están formados por 800 polígonos, una cifra inferior a los 1000 de Virtua Fighter).

Pero este no es el único atractivo de Toshinden. El otro, como os hemos dicho, es la propia concepción del juego: es el primer simulador de lucha que permite a los personajes desplazarse por un espacio tridimensional completo. Ningún otro compacto realizado hasta la fecha permite llevar a cabo giros de 360 grados en torno al rival, atacar mirando hacia la pantalla o dar la espalda a la cámara como si tal cosa. En definitiva, nunca antes un juego había permitido libertad total de movimientos en las tres dimensiones del espacio. Además, para que todos estos movimientos no resulten complicados de realizar, se han habilitado dos de los cuatro botones superiores del pad, por lo que la jugabilidad se hace total. ►









No nos atreveríamos a decir que es el mejor juego de lucha de la historia, pero posiblemente sí es el más atractivo.

















Una cámara para jugar, tres para admirar

«Toshinden» nos ofrecerá la posibilidad de disfrutar de cuatro "cámaras" distintas desde las que seguir el juego. Sin embargo, tres de estas cámaras no son más que concesiones de cara a la galería, pues con ellas resulta mucho más difícil jugar. Sólo se puede combatir con soltura y realismo en la vista que la propia Takara denomina como "Normal". Desde esta vista es desde la que se han capturado todas las pantallas que acompañan a este comentario.









Además de acabar con la barra de energía del enemigo, se puede ganar el combate lanzándolo fuera del ring.



Un preciso zoom se encarga de alejar o acercar la acción según la situación que ocupen los personajes en el ring.

A pesar de ser uno de los primeros títulos para PlayStation, Toshinden ha alcanzado un nivel de calidad que se tardará mucho en superar.

➤Pero ahondando un poco más en la jugabilidad de Toshinden, se hace inevitable mencionar otros dos aspectos importantes: la fluidez y suavidad de los movimientos de los luchadores, -que reaccionan con soltura a las órdenes de pad-, y los golpes especiales, -excesivamente sencillos de realizar-.

El primer aspecto resulta intachable, pero el segundo, por extraño que parezca, puede hacer que el juego se convierta en una rutina de magia-va-magia-viene, lo que puede ser considerado más como un defecto que como una virtud.

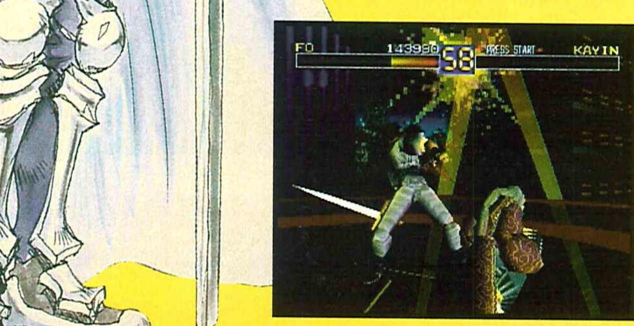
En contrapartida, estos golpes no son del todo demoledores y, si se fallan, dejan vendido al atacante. Vamos, que no es oro todo lo que reluce. Además, todos los jugadores ocultan al menos 4 golpes que sí que hay que realizar mediante las consabidas combinaciones de botones. Una cosa por la otra y todas orientadas a convertir a Toshinden en un imprescindible arcade en el que se aúnan belleza y jugabilidad a partes iguales.





















En cualquier momento del juego se puede acceder al menú de opciones y cambiar todo menos la dificultad.

Las presas son golpes muy espectaculares que cada luchador ejecuta con su estilo. Aquí, abofetear al rival.

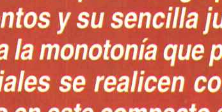








Magia y espectáculo



El dominio absoluto del espacio es la característica más impactante de este juego demoledor. Un dominio que tiene como consecuencia casi obligada una espectacularidad visual a la que es imposible resistirse. Rotar en torno al rival para asestar el golpe definitivo por la espalda, aunque no muy noble, sí resulta atractivo. Sobre todo, porque es una opción que no se puede disfrutar en ningún otro arcade de lucha. A parte están sus explosivos golpes especiales, sus realistas movimientos y su sencilla jugabilidad.

Hay quien alude a la monotonía que puede provocar que los golpes especiales se realicen con un botón. Quizá tengan razón, pero en este compacto se ganan los combates de muchas maneras y no sólo con magias. En cualquier caso, lo que está claro es que Takara ha realizado el juego de lucha más bello jamás visto.

Teniente Ripley



Gaia, el más temible de los Samurais

Acabar con los ocho luchadores del juego no será suficiente para considerarnos campeones. Todavía nos faltará superar un obstáculo: el temible Gaia, una especie de escarabajo-samurai terrible. Este enemigo es capaz de vaciar cualquier barra de energía con un par de golpes de sus formidables antenas. Lanza fuego, es enorme y la única manera de vencerle es mantenerse lejos de su alcance y atacar después de que haya fallado alguno de sus golpes. En definitiva, una máquina casi invencible.




PLAYSTATION



LUCHA
SONY
Takara

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: -
Nº de fases: 8 luchadores
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: Infinitas

Gráficos — 95
Los polígonos con texturas son espectaculares, pero más impactante es el efecto 3D logrado con su rotación.

Música — 90
Las melodías se adaptan a la perfección al carácter de cada luchador. Su calidad, ya sabéis, digital.

Sonido FX — 90
Contundentes y dolorosos, aunque algunos gritos se terminan haciendo demasiado repetitivos.

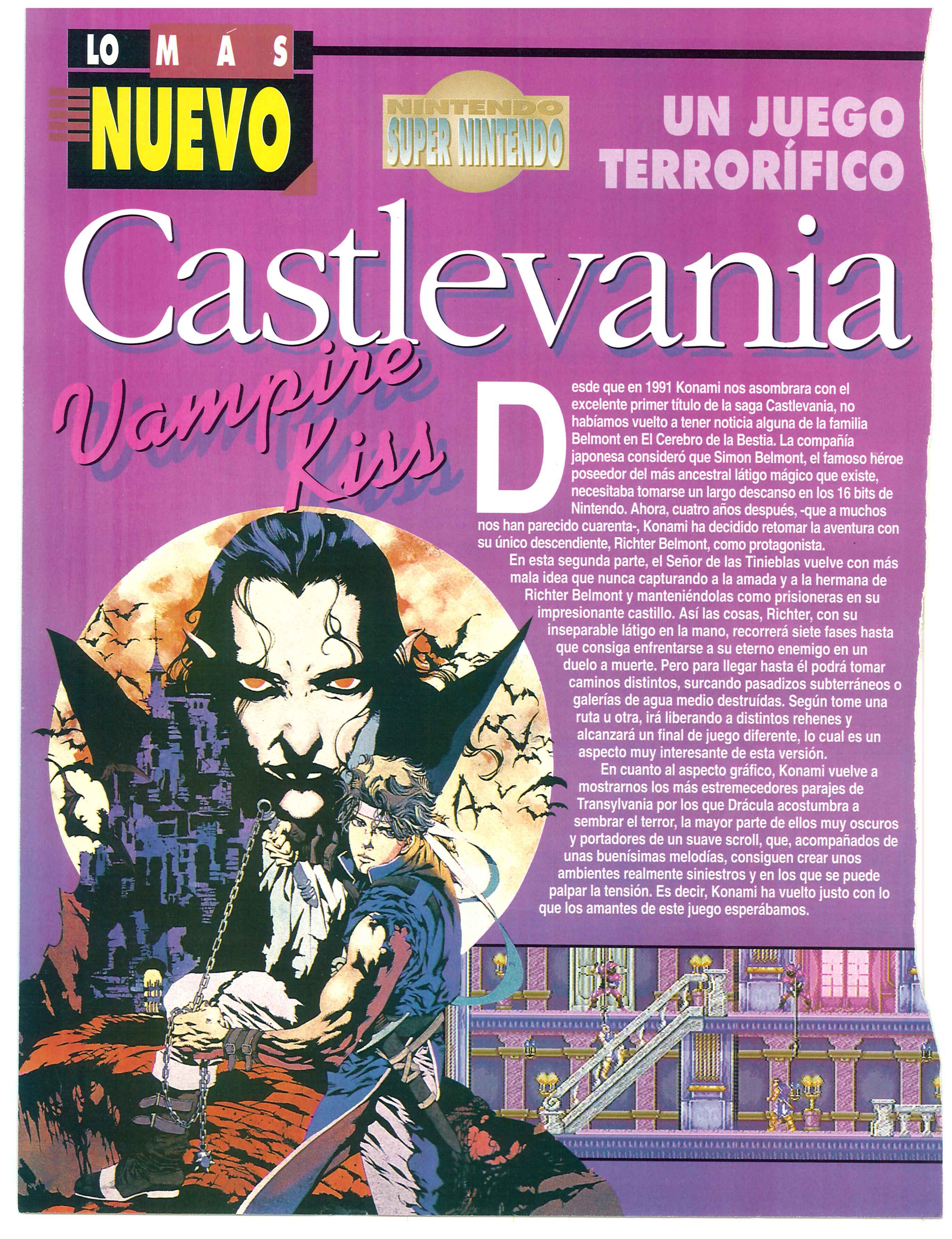
Jugabilidad — 91
El control de los luchadores resulta muy sencillo. Se podría decir que, a veces, excesivamente sencillo.

Adicción — 92
Ocho luchadores son pocos y las magias"automáticas" pueden restar diversión a largo plazo. Pero engancha.

Total — 92
Un juego que destaca sobre todo por su increíble espectacularidad gráfica. La jugabilidad, sin embargo, podría haber estado un poco más ajustada.

Lo Mejor
- **Su impresionante aspecto gráfico y la forma de aprovechar las posibilidades de un entorno tridimensional.**

Lo Peor
- **Los más expertos no verán con buenos ojos eso de las magias automáticas.**
- **Ocho luchadores saben a poco.**



SUPER NINTENDO

UN JUEGO TERRORÍFICO

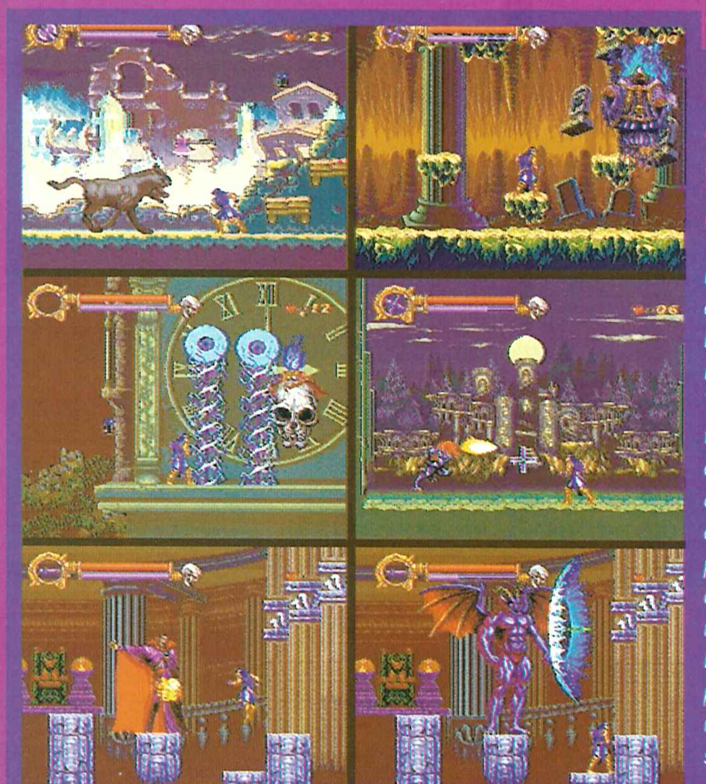
Castlevania

Vampire Kiss

Desde que en 1991 Konami nos asombrara con el excelente primer título de la saga Castlevania, no habíamos vuelto a tener noticia alguna de la familia Belmont en El Cerebro de la Bestia. La compañía japonesa consideró que Simon Belmont, el famoso héroe poseedor del más ancestral látigo mágico que existe, necesitaba tomarse un largo descanso en los 16 bits de Nintendo. Ahora, cuatro años después, -que a muchos nos han parecido cuarenta-, Konami ha decidido retomar la aventura con su único descendiente, Richter Belmont, como protagonista.

En esta segunda parte, el Señor de las Tinieblas vuelve con más mala idea que nunca capturando a la amada y a la hermana de Richter Belmont y manteniéndolas como prisioneras en su impresionante castillo. Así las cosas, Richter, con su inseparable látigo en la mano, recorrerá siete fases hasta que consiga enfrentarse a su eterno enemigo en un duelo a muerte. Pero para llegar hasta él podrá tomar caminos distintos, surcando pasadizos subterráneos o galerías de agua medio destruídas. Según tome una ruta u otra, irá liberando a distintos rehenes y alcanzará un final de juego diferente, lo cual es un aspecto muy interesante de esta versión.

En cuanto al aspecto gráfico, Konami vuelve a mostrarnos los más estremecedores parajes de Transylvania por los que Drácula acostumbra a sembrar el terror, la mayor parte de ellos muy oscuros y portadores de un suave scroll, que, acompañados de unas buenísimas melodías, consiguen crear unos ambientes realmente siniestros y en los que se puede palpar la tensión. Es decir, Konami ha vuelto justo con lo que los amantes de este juego esperábamos.



No sabrás lo que es el miedo hasta que te enfrentes a ellos

Estos son tan sólo seis de los horrorosos enemigos guardianes de fase a los que Belmont tendrá que hacer frente en su peregrinar por los dominios del Señor de las Tinieblas. Son tan espeluznantes como difíciles de liquidar, así que os aguarda un duro trabajo con ellos. Dependiendo del camino que toméis es posible que no os encontréis con ninguno de éstos, pero no penséis ni por un instante que los que os aguardan por otros senderos resultarán más asequibles.

Las dos imágenes que podéis ver en las pantallas inferiores corresponden a la misma persona, al Señor de la Noche, y sólo aparecerán al final del juego para desencadenar la batalla definitiva.



El retorno del mito Castlevania sigue basando su mayor atractivo en una lúgubre y tétrica ambientación lograda a base de escenarios y melodías.



Ni en vuestras pesadillas más espantosas os encontraréis con criaturas como éstas.



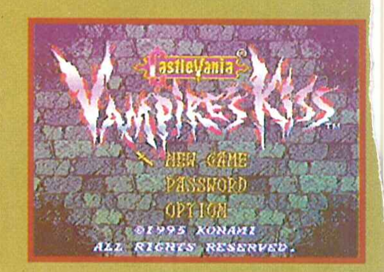
Con ellas nada se os resistirtá

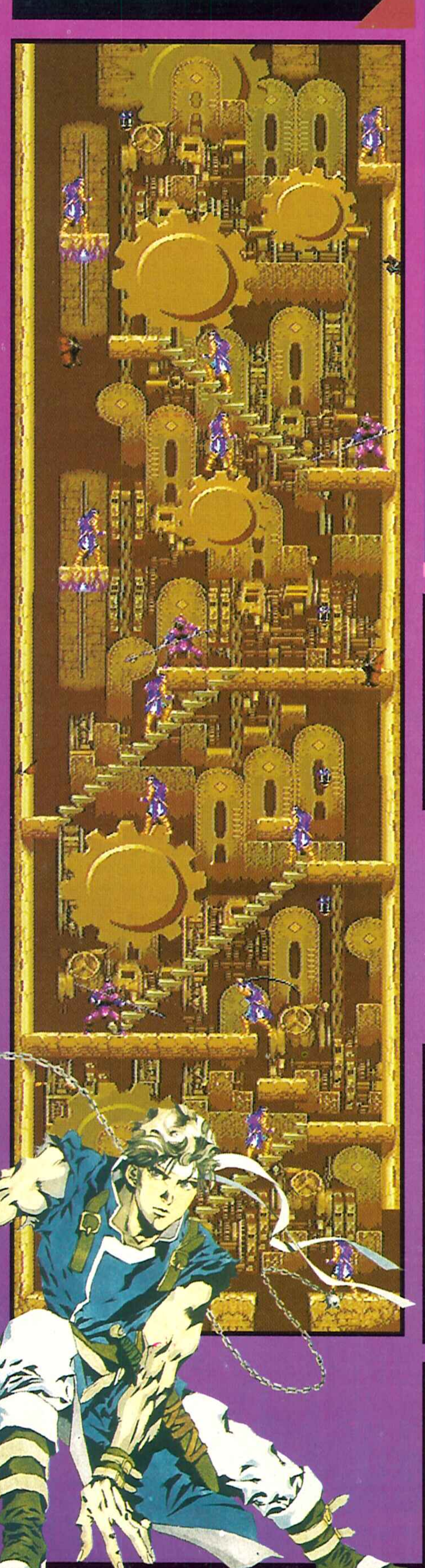
Un buen número de armas propias de la época medieval y un puñado de magias y pócimas de efectos devastadores se encuentran al servicio de Belmont. Las podrá ir recogiendo a lo largo de las distintas fases del juego, pero no le estará permitido poseer más de una, además del ancestral y mítico látigo que portará en todo momento.



[illegible] ha puesto un [illegible] empeño en que la saga Castlevania se [illegible] continúe

LO MÁS NUEVO





Manteniendo vivo el mito

Konami ha puesto un indudable empeño en que la saga Castlevania se mantenga muy viva y continúe gozando de ese buen nombre que siempre la ha acompañado. Es cierto que tras varios años de ausencia en el Cerebro de la Bestia, personalmente esperaba que esta nueva versión resultara algo más impactante de lo que en realidad es, -sobre todo si tenemos en cuenta que en esta oportunidad atesora 16 megas-, pero tampoco se deben preocupar mucho sus seguidores porque aún mantiene ese sello personal y ese siniestro encanto que nos ha maravillado a todos desde que hiciera su primera aparición. Las innovaciones que incorpora son muy interesantes, como el hecho de que pueda variar el final del juego según se tome un camino u otro, pero también cabe reprochar a Konami el que no hayan presentado unos personajes de mayor tamaño y dotados de unos movimientos un poco más rápidos y variados. A pesar de ello, nos encontramos ante un buen juego, especialmente en lo que se refiere a su capacidad de diversión.

The Edge





A pesar de los 16 megas que atesora, se echa en falta un mayor tamaño para los personajes y demás elementos del juego.



Uno de los objetivos de Belmont en esta nueva aventura consistirá en liberar a las personas que se encuentran secuestradas en el castillo de Drácula.





PLATAFOMAS/ACCIÓN
KONAMI
Konami
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 80
Los escenarios están bien y tienen un scroll muy suave. Una pena que el tamaño de los sprites sea tan pequeño

Música — 88
Francamente buena. Se combinan los ritmos trepidantes con otros verdaderamente tétricos.

Sonido FX — 85
No alcanzan el nivel de la música, pero ni mucho menos se puede decir que desentonen.

Jugabilidad — 83
Tiene un nivel de dificultad un poco elevado, quizá por seguir la línea marcada por sus antecesores.

Adicción — 85
A medida que se van superando las fases consigue despertar en el jugador un mayor interés.

Total — 85
Esta nueva entrega posee cualidades como para seguir cautivando a la legión de usuarios de Super Nintendo.

Lo Mejor
- La posibilidad de llegar al final por diferentes caminos.
- Su capacidad de enganche.
- La calidad en el apartado musical.

Lo Peor
- Teniendo en cuenta los 16 megas que atesora, los personajes son pequeños.
- El nivel de dificultad es bastante alto.







EL CÓMIC SE CONVIERTE EN LA ZONA DE JUEGO

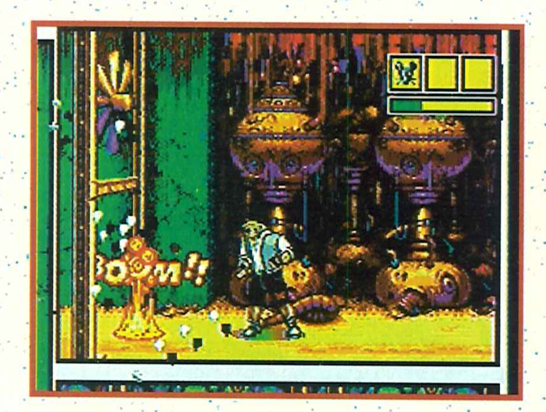
La historia de «Comix Zone» arranca en la ciudad de Nueva York, en una noche tormentosa, cuando el joven dibujante Sketch Turner todavía se encuentra trabajando. El típico relámpago inunda su estudio, pero en vez de llevar con él un potente trueno, va acompañado del malo de la historia que esta dibujando Turner. Y es que Mortus está más que harto de que le digan cómo tiene que actuar, y ha decidido abandonar las páginas del cómic para invertir las tornas. A partir de este momento, él dibujará las viñetas y Turner tendrá que sufrir en sus propias carnes lo que significa que otro te vaya dibujando el destino. La diferencia radica en que Mortus no dibuja para ganarse unas pesetillas, sino para hacer que Turner perezca en la aventura y así poder campar a sus anchas por el mundo de los vivos con intenciones nada saludables.

Mientras Mortus toma los mandos lápiz en mano, Turner aparece en la primera viñeta de su cómic. En ella conoce a la General Alisa Cyan, quien le pone en antecedentes de la situación: Turner tendrá que avanzar viñeta a viñeta, viéndose las caras con los más abominables engendros creados por Mortus, hasta que complete los seis niveles en forma de páginas -más el inevitable enfrentamiento final- que componen la aventura.

Para lograr salir con vida del cómic, Turner contará con su buena forma física y su habilidad en la lucha cuerpo a cuerpo. Pero esto no será todo. Alisa aparecerá de vez en cuando para aconsejar a nuestro protagonista, y además éste contará con la rata Roadkill como aliado, así como con la posibilidad de transportar hasta tres objetos a la vez. Y entre éstos se incluyen bombas, cartuchos de dinamita, botellas de energía o la mencionada mascota.

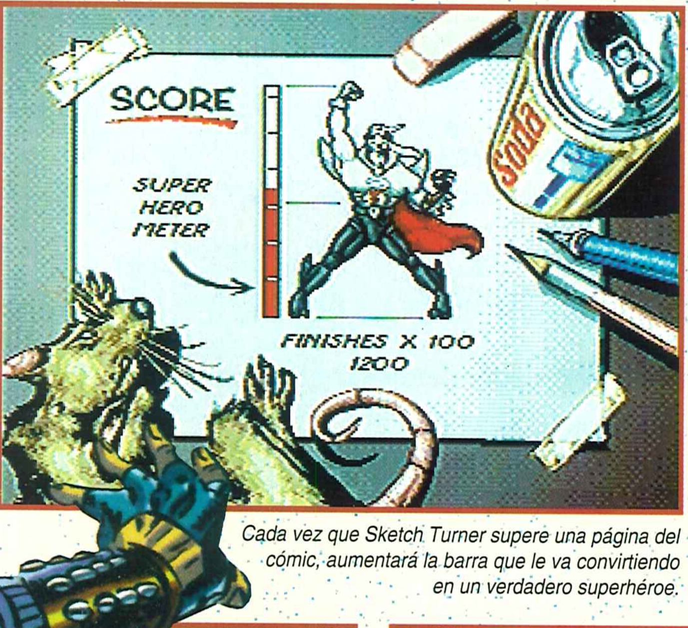
Si tenemos en cuenta que sólo contáis con una vida para acabar con éxito este cómic viviente, la verdad es que las cosas no se presentan nada sencillas. Pero confiamos en vosotros para que la historieta tenga un final feliz.











Cada vez que Sketch Turner supere una página del cómic, aumentará la barra que le va convirtiendo en un verdadero superhéroe.

La mano del destino

Vuestra suerte se irá creando viñeta a viñeta. Y se lo deberéis a Mortus, que desde el mundo de los vivos irá generando situaciones nuevas y cada vez más peligrosas. Su mano aparecerá en pantalla para dibujar nuevos adversarios cuando estéis luchando. Pero si ya en este caso no resultará una visión muy agradable, peor será cuando perdáis toda vuestra energía y surja para borraros de la historia.













Una extraña mascota

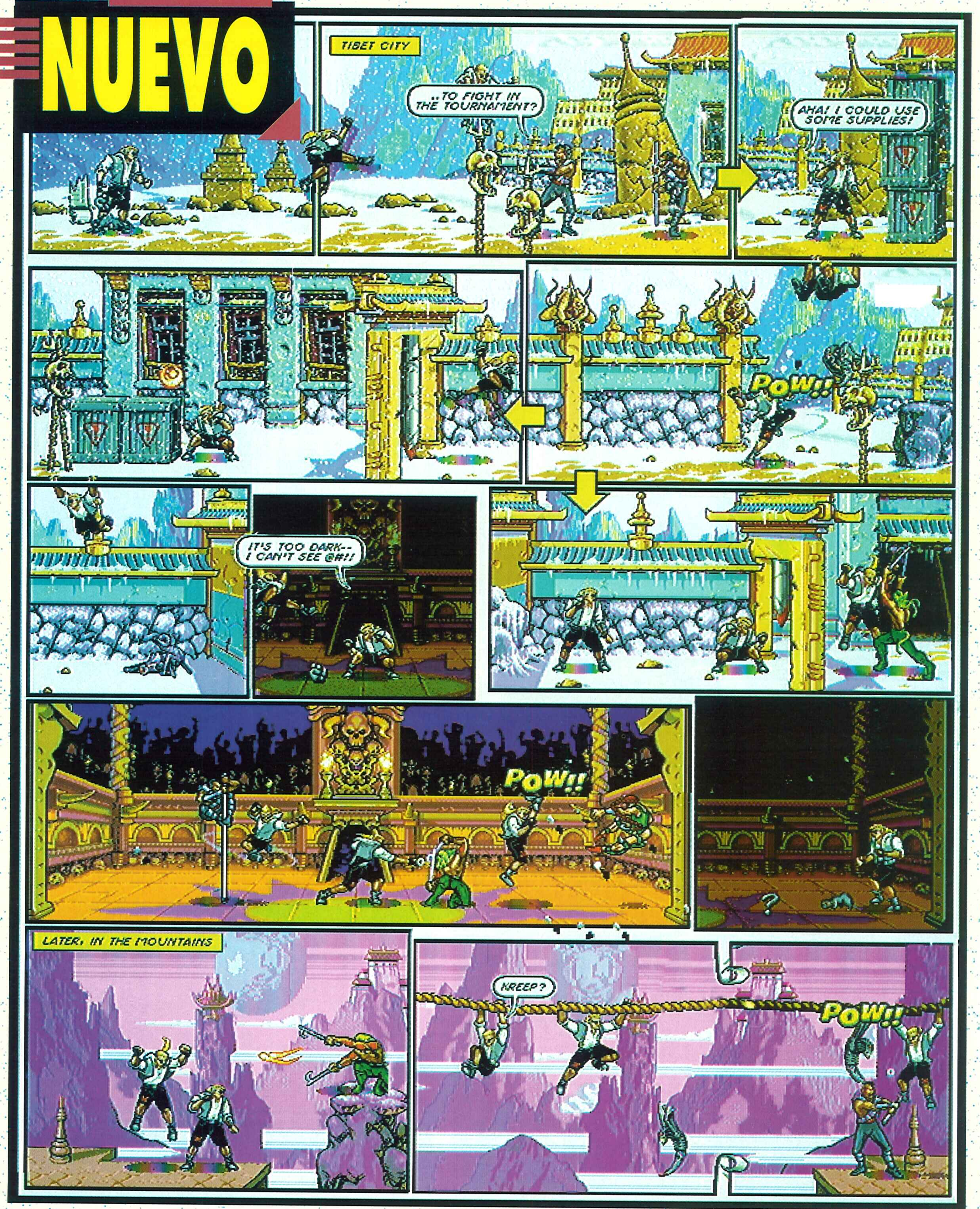
Vuestra compañera de aventuras será una rata llamada Roadkill. La encontraréis en la cuarta viñeta y para granjearos su lealtad incondicional, sólo tenéis que liberarla de su jaula.

Después podréis dejarla libre cuando queráis. Investigará, localizará items ocultos y moverá palancas que os permitirán seguir avanzando. Su pequeño tamaño es una gran ventaja.





Por mucho que Turner esté fuera del mundo real, la aventura no se aleja de la mecánica habitual de este tipo de juegos, por lo que será inevitable que al llegar a la última viñeta de cada página le espere un tremebundo enemigo final.


TIBET CITY
..TO FIGHT IN THE TOURNAMENT?
AHA! I COULD USE SOME SUPPLIES!
POW!!
IT'S TOO DARK-- I CAN'T SEE @#!!
POW!!
LATER, IN THE MOUNTAINS
KREEP?
POW!!

Absolutamente innovador

Si en algo hemos coincidido todos los que hemos visto este juego, es en que resulta lo más original que ha salido para Mega Drive en mucho tiempo. Y es que a pesar de que la base de «Comix Zone» es el beat'em up de toda la vida, los chicos de Sega han sabido imprimir al cartucho un aire innovador con tintes de aventura que gusta e invita a jugar con ganas.

Aparte de esto, posee un nivel de dificultad lo suficientemente elevado como para que no sea un camino de rosas, pero en el punto justo para que tampoco sea imposible ir aprendiendo a superar todos los obstáculos. De este modo, cuesta, y mucho, soltar el pad -más cuando nunca sabes lo que va a pasar en la siguiente viñeta-.

Cruela de Vil



Si el pobre Sketch ya lo tiene un poco difícil para superar con éxito cada viñeta, no os queremos ni contar lo que tendrá que sufrir para conseguir volver al mundo real.







Sega ha creado un juego diferente a los demás, una aventura en forma de cómic en el que tú eres el héroe protagonista.



La media naranja de Turner





Se llama Alissa Cyan y no conviene dejarse engañar por su delicado aspecto. A sus espaldas tiene una brillante carrera militar que le ha llevado a ostentar el grado de general. La conoceréis en la primera viñeta, donde en seguida os pondrá en situación. Y después aparecerá para ofreceros consejos cuando estéis en situaciones más bien comprometidas.

MEGA DRIVE



BEAT'EM UP
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 0
Megas: 16

Gráficos — 90
Personajes de generosas dimensiones y escenarios tan llamativos como cambiantes a cada viñeta.

Música — 88
Tiene la suficiente marcha como para acompañar continuamente a Turner sin que os canséis de oírla.

Sonido FX — 89
Aparte de la contundencia que ofrecen todos los golpes, os deleitaréis con digitalizaciones a tutiplén.

Jugabilidad — 91
Fácil de controlar y sin problemas para utilizar los items, aunque mejora con un pad de seis botones.

Adicción — 90
Cada viñeta se convierte en una sorpresa y en un nuevo reto al que es muy difícil negarse.

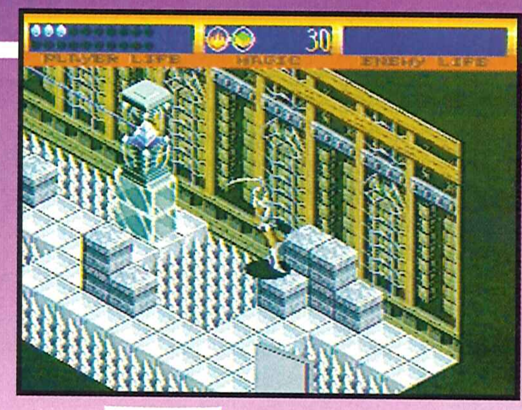
Total — 90
Una curiosa y, sobre todo, original combinación de beat'em up con dosis de aventura, que resulta de lo más explosiva.

Lo Mejor

- La innovadora concepción del juego.
- Todos los textos que aparecen en el juego estarán en castellano.

Lo Peor

- En ocasiones, los bocadillos que aparecen en las viñetas restan algo de visibilidad en el juego.

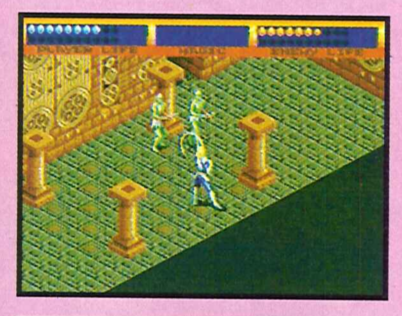




SEGA MEGA DRIVE

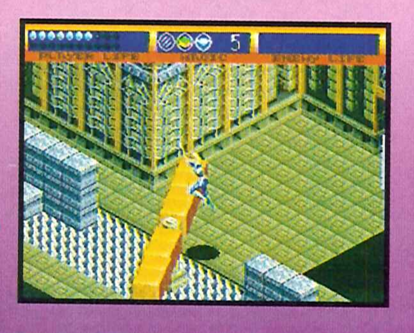
LIGHT CRUSADER

LA ÚLTIMA GRAN AVENTURA DE SEGA





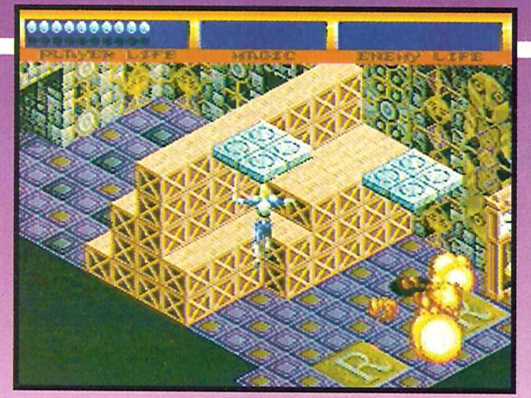
Los cofres esconden todo tipo de pócimas y objetos. Algunas veces será imprescindible hacerse con el contenido del cofre avanzar.



Ambiente, fuerza gráfica y textos traducidos son los principales valores del último cartucho aventurero de Sega para Mega Drive. Un 16 megas de acción incansable que pondrá a prueba no sólo vuestra habilidad o vuestras dotes investigadoras, sino también vuestra inteligencia. Ejercicios de lógica, de atención y de memoria se combinan con la aparición de impresionantes monstruos y laberínticos mapeados por explorar. La perspectiva isométrica aporta la tridimensionalidad y añade, con su extraño control, un aliciente más a los muchos retos que ya esconde «Light Crusader».

El héroe de la aventura es Lance Wayden quien, al igual que su homónimo de las leyendas artúricas, ha sido el elegido por el rey para devolver al reino su pasado esplendor. Para ello no tiene que recuperar el Santo Grial, sino encontrar los pedazos de la Sagrada Bola de Cristal y derrotar al archimago Lagoono, creador de los monstruos que se han apoderado del reino. Una tarea titánica para la que no existen más ayudas que las armas y la magia... siempre que antes se encuentren, claro.

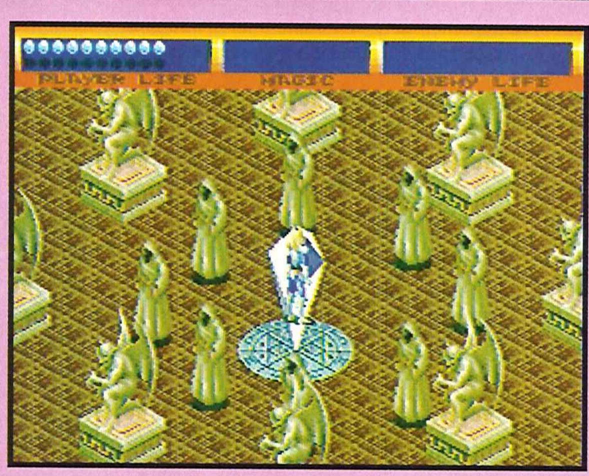
Las 15 plantas que conforman las mazmorras del castillo Wayden son el escenario de esta adictiva ►







Sega os ofrece una aventura medieval muy diferente a las demás, en la que la inteligencia se va a convertir en vuestro principal aliado.





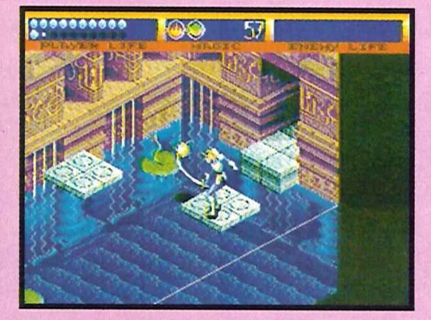
Gracias a estas habitaciones ,y sólo en ellas, podéis salvar vuestra partida sabiendo que después seguiréis jugando en el mismo punto. Es importante encontrarlas.



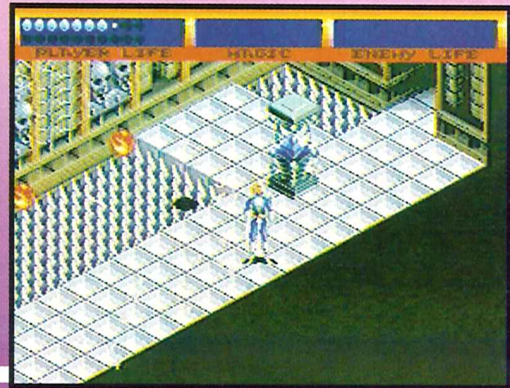
Para conseguir avanzar en el juego, os será imprescindible resolver todo tipo de ejercicios de lógica. En este caso, Lance debe conseguir que todas las figuras sean iguales.

Que no os asuste el texto que aparece en las pantallas. Tened por seguro que estará traducido al castellano, aunque nuestra muestra esté a medias entre el japonés y el inglés.





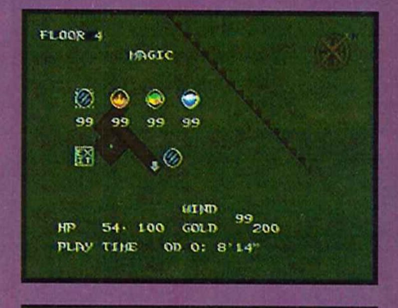




No hay mejor compañía que una mochila bien surtida



Conseguir mejores armaduras, armas más potentes, mejores hechizos, pócimas, alimentos, llaves... es una parte esencial en toda buena aventura. Lance puede comprar casi todos estos objetos, pero otros sólo podrá ganarlos destruyendo a determinados enemigos o abriendo los cofres que encuentre.
El mapa será casi tan importante como todo lo demás. Podrá acceder a él en cualquier momento, aunque sólo aparecerá la zona que ya haya recorrido.







LO MÁS NUEVO

Una maravilla gráfica para grandes pensadores

Con una calidad gráfica y sonora envidiable, «Light Crusader» rellena un hueco importante dentro de los juegos de rol para Mega Drive: el que va del rol puro a la aventura sin más.

Este cartucho nos ofrece la posibilidad de sumergirnos en un ambiente medieval, donde ni hablar con los personajes ni manejar la espada es importante. Lo esencial es resolver los acertijos y pruebas lógicas que se van planteando en los suntuosos calabozos de Wayden. Así, poco espacio queda para la aventura-aventura.

Aclarado este punto, es importante matizar que esta sucesión de acertijos y puzzles, y la endiablada dificultad de alguno de ellos, supondrá un reto irresistible para aquellos jugadores que prefieran avanzar usando la cabeza antes que la espada.

Teniente Ripley



Cualquiera de los alimentos que guardéis en vuestra mochila de aventureros os permitirá recuperar parte de la energía que hayáis perdido en los combates.

➤ aventura. En cada piso hay un enemigo final, un montón de puzzles y objetos imprescindibles para avanzar. Todo ello con unos escenarios exquisitos, ambientados con una música tan apropiada como sobrecogedora.

Pero el juego no es ni el rol de «Shining Force 2» ni la aventura de «Soleil». Una mezcla de estilos entre los que las plataformas de extraña perspectiva y la inteligencia terminan llevándose gran parte del protagonismo, configuran un estilo distinto, pero no por ello menos apasionante. Así, «Light Crusader» rellena un hueco en los juegos de aventuras de Mega Drive. Un hueco que no deberíais dejar de visitar.



Nunca debéis abandonar el pueblo sin visitar previamente todas las tiendas. Comprar alimentos, pócimas y armas será la única manera de mantener a Lance en condiciones de enfrentarse a nuevos y más difíciles retos.

El secreto está en combinar bien las magias

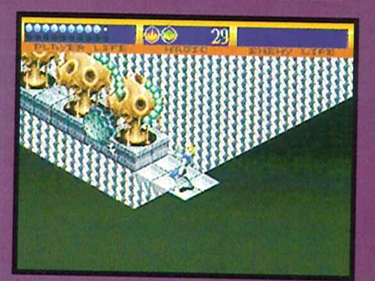




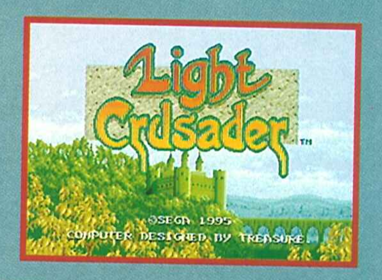
Cuatro son los elementos mágicos principales con que contará Lance para desenvolverse en las mazmorras de Wayden. Cada uno de estos elementos puede usarse por separado, para conseguir hechizos de curación o ataque, pero ninguno tiene efectos verdaderamente contundentes.

Para sacar el máximo partido a la magia, es necesario combinar estos cuatro hechizo básicos. Las combinaciones pueden ser en grupos de dos, tres o cuatro elementos, consiguiendo así encantamientos cada vez más potentes. Eso sí, cuanto más fuerte es el hechizo, más magia se gasta.





MEGA DRIVE



AVENTURAS
SEGA
Treasure

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 15
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Graba
Megas: 16

Gráficos 92
Los escenarios, variados y coloristas, nos trasladan a la época medieval con todo su esplendor.

Música 92
A veces suaves, otras tenebristas, las melodías se acoplan perfectamente a la acción y rebosan calidad.

Sonido FX 90
Las voces digitalizadas son todo un acierto, pero el resto de sonidos tampoco le anda a la zaga.

Jugabilidad 89
El control del personaje es algo extraño, pero sólo ofrece dificultades al dar determinados saltos.

Adicción 91
Más vale que salvéis la partida de vez en cuando y os toméis un descanso, porque de lo contrario...

Total 91
Treasure nos ofrece una extraordinaria aventura destinada especialmente a los que gustan de "darle vueltas al coco".

Lo Mejor
- Tanto el aspecto gráfico como el sonoro se acercan a la perfección.
- El original planteamiento del juego.
- Además, está en castellano.

Lo Peor
- Con juegos así, este apartado pierde su razón de ser.

¿Qué mola + que una Saturn?

Cómo no, comprar TodoSega. Porque nosotros te vamos a poner al día de lo que pasa en el mundo Sega. Y para que empieces a saber lo que es bueno, mira nuestro número de septiembre.

Empezamos con los Power Rangers: videojuego, película, juguetes... conoce el secreto de su éxito. Seguimos con un apasionante viaje a Canadá, donde EA Sports prepara todas las versiones de FIFA '96. Suma y sigue. Previews de «Virtual Hydlide» y «Demolition Man». Entérate de qué van juegos como «Panzer Dragoon», «Light Crusader», «Primal Rage» o «Motherbase». Déjate guiar por nuestra especialista en trucos dentro de «Stargate» y aprende lo que es el rol con Sir Archibald Bradley y sus guías de juego.

Además, tenemos 8 páginas llenas de los mejores trucos para tus consolas favoritas.

Corre, que el calor aprieta y TodoSega se agota en tu quiosco.



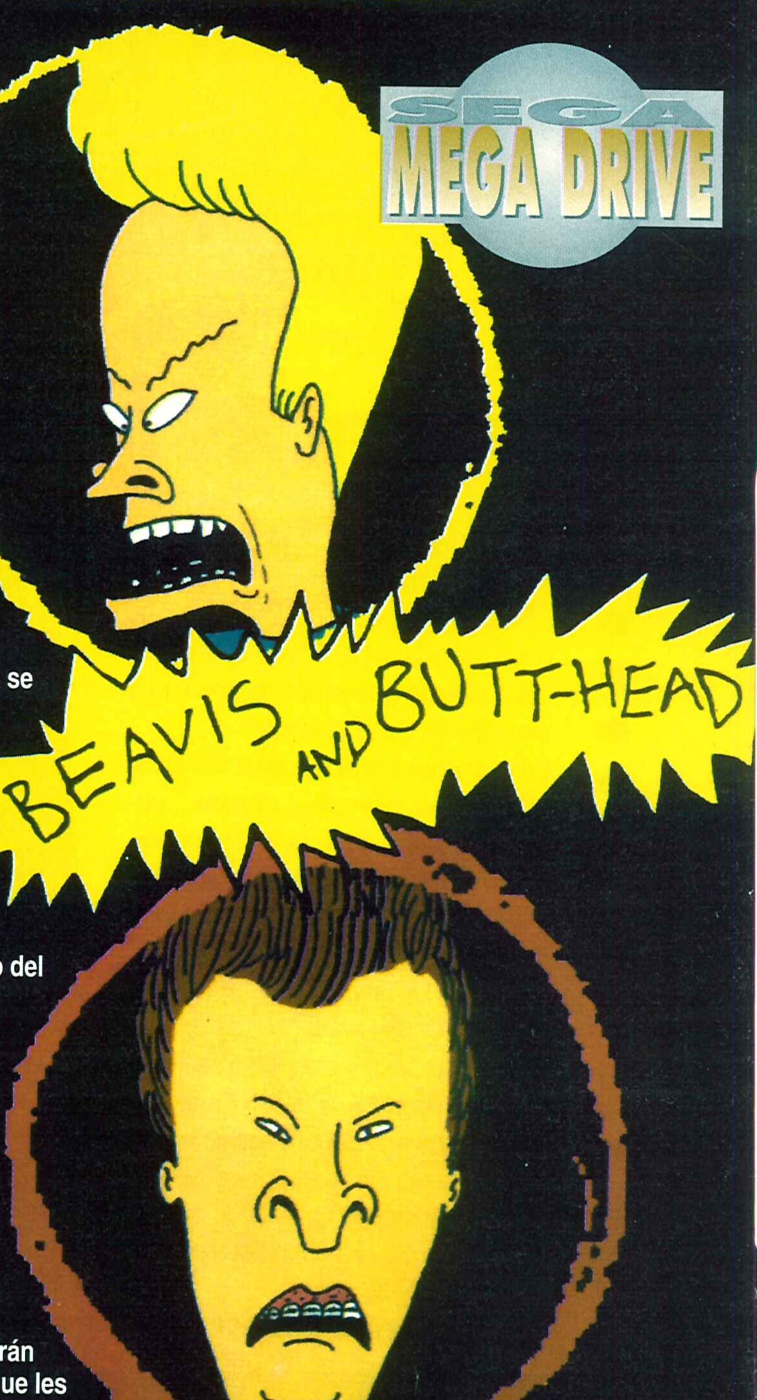
HOBBY PRESS



CON ELLOS LLEGÓ EL ESCÁNDALO





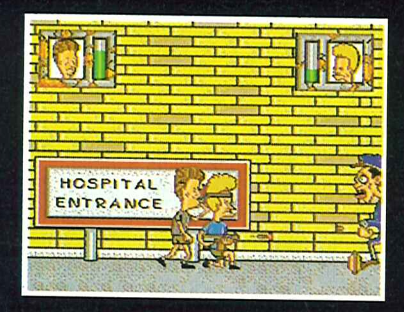


Dios los crió y la MTV: Music Television los juntó. Con el único objetivo, eso sí, de que fueran los presentadores estelares de los videos musicales que emite dicha cadena, para captar la atención de una audiencia, mayormente juvenil por supuesto, gracias a su comportamiento un tanto grosero y en cierto modo subidito de tono del que siempre han hecho gala. Sin embargo, la fama de Beavis & Butt-Head se disparó de forma insospechada, y en poco tiempo, casi sin que pudiéramos darnos cuenta, ya se habían colado en todas las casas con su propia serie de dibujos animados, en la que ponían de manifiesto todas las trastadas que eran capaces de realizar y su "peculiar" forma de hablar y de reír.

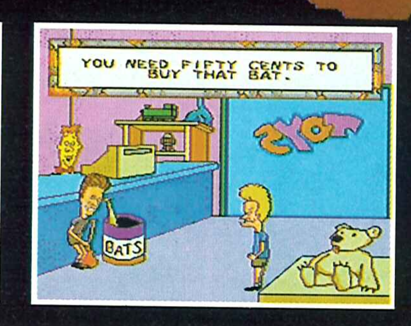
Pues bien, está visto que su meteórica escalada aún no ha tocado techo, ya que ahora atacan tanto en Mega Drive como en Super Nintendo. Eso sí, ambas versiones son muy diferentes, con una notable diferencia de calidad a favor de la realizada para los 16 bits de Sega. En ella, los protagonistas han de buscar los nueve pequeños pedacitos en los que se han convertido sus entradas para asistir al concierto del año, y que se desperdigaron inexplicablemente por los ocho escenarios que componen el juego.

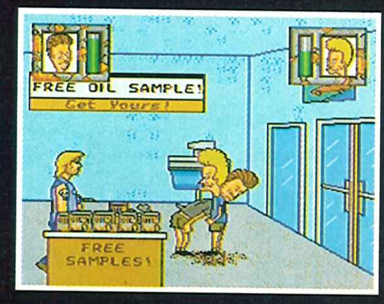
Lo mejor de todo es que a lo largo de la acción van a interactuar con multitud de objetos y personajes, lo que les resultará imprescindible para encontrar los trocitos de entradas. Y más teniendo en cuenta que éstos se encuentran ocultos en los lugares más insospechados, como por ejemplo el estómago de un personaje al que habrán de hacerle vomitar. Todos los objetos tienen un determinado momento y lugar en el que utilizarlos, y el meollo de la cuestión consiste simplemente en encontrarlos, si bien es cierto que en algunos casos esto resulta bastante más complicado de lo que parece, lo que justifica el único nivel de dificultad en el que se puede jugar.

Por lo demás, las bromas pesadas y las trastadas de los protagonistas estarán presentes en todo momento del juego, al igual que la multitud de enemigos que les aguardan. En fin, está visto que la fiebre Beavis and Butt-Head se va a prolongar todavía durante unos meses más, al menos en nuestro país.



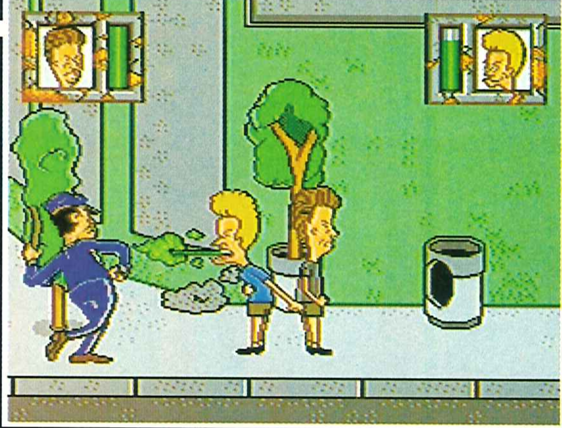




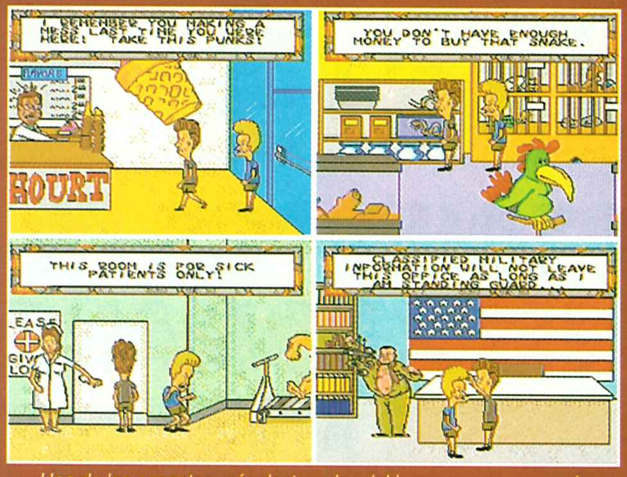




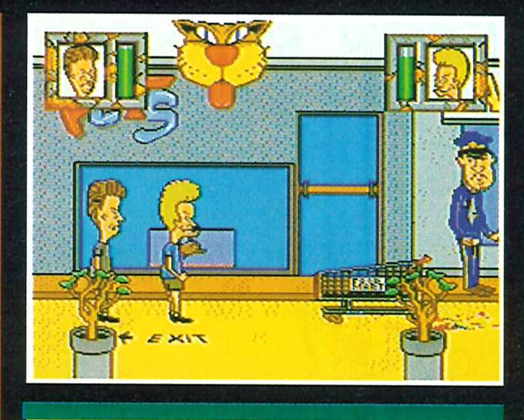
El desorden total y la anarquía más absoluta se alcanza en el momento en que Beavis and Butt-Head consiguen acceder al concierto, como podéis apreciar en esta ilustrativa imagen.



Ellos son así y no cambiarán nunca. A base de eruptos y demás gases que puede lanzar el cuerpo humano, y seguro que ya sabéis a lo que nos referimos, derribarán a todo el que deseen.



Uno de los aspectos más destacados del juego es que se puede interactuar con buena parte de los objetos que aparecen en los escenarios, así como hablar con algunos de los personajes.





Así son las bromas de esta pareja. Primero, recogen la rata muerta.

Después, se introducen en la cocina del burger y fríen unas patatas.

A las que, por supuesto, añaden la rata que recogieron antes.





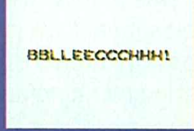


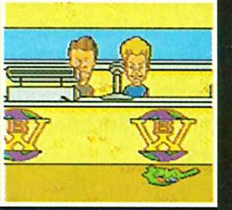
Para obtener una completa y repugnante bolsa de patatas fritas.

Que no dudan en vender a un alto precio a uno de los clientes.

El pobre ingenuo no sospecha nada del maléfico plan.







Y engulle por completo todo el contenido de la nauseabunda bolsa.

El vómito del buen hombre no tarda mucho en llegar.

Y los crueles chicos ya pueden recoger otro pedacito de entrada.

Estos chicos pueden dar más de sí

Estas dos estrellas de la MTV: Music Television han hecho acto de presencia en Mega Drive con un cartucho un tanto desangelado, en el que no hay nada que pueda sorprendernos. Con unos gráficos exactamente iguales a los de los dibujos animados y muchas deficiencias en el aspecto de música y sonido, las aventuras de estos desvergonzados muchachos no se salen de lo tradicional. Sólo tienen de destacable el sentido del humor que encierran algunas de sus animaciones, lo divertidas que resultan determinadas bromas y el hecho de que se pueda interactuar con los objetos que aparecen en los escenarios.

El que contenga únicamente ocho fases -no demasiado largas, por cierto- y un reducidísimo menú de posibilidades que puedan alterar de alguna manera el desarrollo del juego, tampoco ayuda a elevar la valoración de un cartucho del que esperábamos mucho más y mejor.

The Edge

MEGA DRIVE



AVENTURA
VIACOM
Viacom

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 12

Gráficos — 80
Todos los personajes y los gráficos son exactamente iguales a como aparecen en televisión.

Música — 78
Discreta. Hay determinadas zonas en las que no aparece melodía alguna que acompañe a la acción.

Sonido FX — 78
No son todo lo buenos que deberían, sobre todo en las armas (gases incluidos) que utilizan los personajes.

Jugabilidad — 83
Los chicos se dominan fácilmente, aunque cabe achacarles que sean lentos en sus movimientos.

Adicción — 80
Es entretenido, pero le resta puntos el que tenga sólo ocho fases y un único nivel de dificultad.

Total — 80
Es cierto que no tiene mucha calidad y tampoco es todo lo largo que nos gustaría, pero es aceptable e incluso divertido.

Lo Mejor
- **Algunas de las trastadas que cometen los protagonistas.**
- **La multitud de objetos de que se valen para alcanzar sus objetivos.**

Lo Peor
- **La generalizada carencia de calidad gráfica y musical de que hace gala.**
- **Ocho cortos niveles por los que poder moverse parecen pocos.**

LO MÁS NUEVO

Asterix & Obelix

UN TOUR POR EL IMPERIO ROMANO

SUPER NINTENDO





Astérix y Obélix han decidido, con la inestimable colaboración de Infogrames, recorrer el Imperio para demostrarle al César que por mucho empeño que ponga es imposible mantener aislada a la aldea de galos más irreductible de todo el territorio bajo dominio romano. Pero como si hay algo que les sobra a nuestros dos protagonistas es sentido del humor, han decidido obtener un recuerdo de cada territorio que recorran para ofrecérselo al César con sus mejores deseos. De esta forma Astérix y Obélix abandonarán su aldea natal, abriéndose paso a través de las inevitables legiones romanas, para viajar a Britania, Helvetia, Grecia, Egipto e Hispania. En cada uno de estos lugares los dos galos deberán enfrentarse tanto a soldados romanos como a adversarios nativos, mientras localizan el paso hacia el siguiente nivel.

Aunque la tónica general de cada uno de estos niveles consiste en recorrerlos a pie, en algunos de ellos Astérix y Obélix tendrán que subirse a bordo de una barca para atravesar aguas embravecidas, a la vez que esquivan todo tipo de obstáculos. Además, sólo conseguirán los obsequios para el César cuando superen una prueba final, generalmente de carácter deportivo. Así, en el caso de Britania deberán ganar un partido de rugby para conseguir el balón; en Helvetia tendrán que localizar a un banquero para obtener la llave del banco de Zurix; en Grecia habrán de ganar dos carreras (una de ellas de obstáculos) y superar una prueba de lanzamiento de jabalina para obtener los laureles de campeones; en Egipto ayudarán a construir una pirámide si quieren conseguir una reproducción de la misma en oro; y por último, en Hispania tendrán que reducir a un enfurecido toro, con lo que conseguirán a cambio un casco.

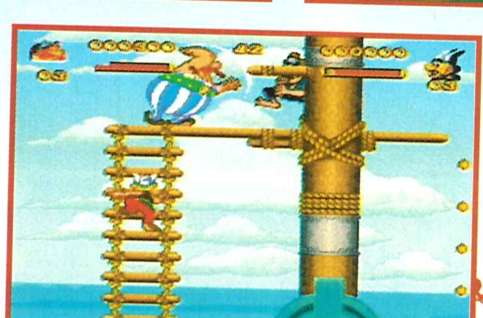
Por cierto, si os ha extrañado que siempre hayamos hablado en plural de los protagonistas, es porque el juego ofrece la opción de dos jugadores simultáneos, con todas las ventajas que esto conlleva. Es decir, el doble de diversión.





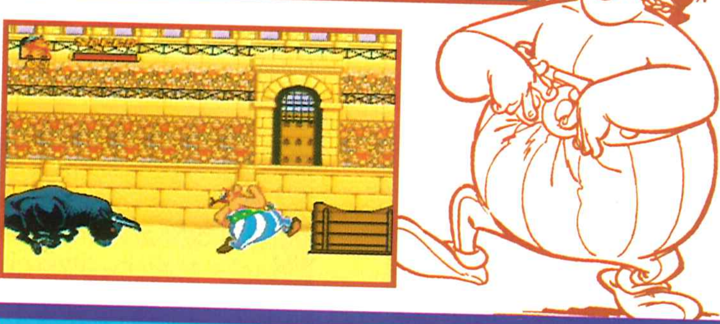






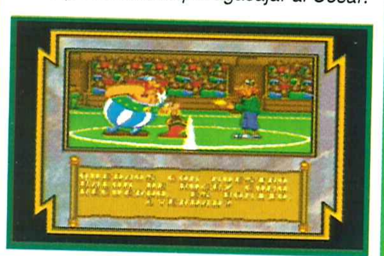
Aquí les tenéis, jugando a la vez y colaborando como buenos amigos. Y es que este cartucho también es para dos jugadores.







Al final de cada fase os espera una prueba, que deberéis superar con éxito si pretendéis conseguir uno de los obsequios con los que agasajar al César.

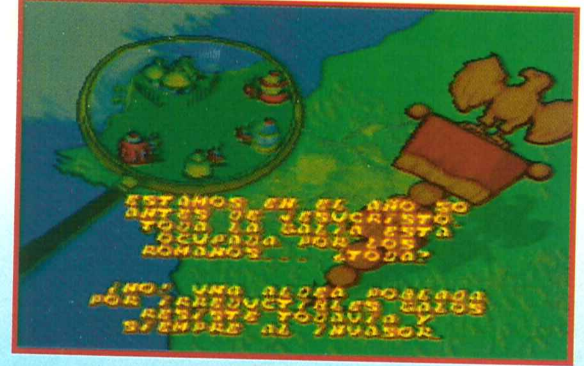


Los galos superan su prueba de juego

Conectar en vuestra Super Nintendo «Astérix y Obélix» es lo mismo que abrir cualquiera de los libros de Uderzo y Goscinny que estos dos personajes han protagonizado. Y es que el principio es el mismo, la imagen de la aldea gala ampliada con una lupa y el imprescindible texto que nos mete en situación.

En lo que respecta al desarrollo, el juego mantiene todas las cualidades de las aventuras impresas: una situación rocambolesca que derrocha humor y la participación simultánea de los dos galos. Por lo demás, resulta más que correcto en todos sus aspectos, añadiendo la excelente idea de sustituir los habituales enemigos finales por pruebas de habilidad que dan un aire nuevo a las plataformas.

Cruela de Vil



¿Os suena de algo esta pantalla?. Si sois asiduos de las historias de Astérix y Obélix podréis comprobar que el comienzo de este juego es exactamente el mismo que el de los cómics.



Cada vez que los protagonistas consigan el sabroso jabalí que véis en la imagen, se volverán fortísimos e invencibles por unos segundos, como si hubieran tomado la famosa pócima mágica.

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
INFOGRAMES
Infogrames/ Bit Managers

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 4
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 12

Gráficos — 86
A imagen y semejanza del original impreso, con unos sprites de generoso tamaño que funcionan muy bien.

Música — 89
Un adecuado repertorio de melodías cuyos ritmos se adaptan a los del territorio que sirve de escenario.

Sonido FX — 82
No son muy abundantes, pero tienen la contundencia suficiente para resultar convincentes.

Jugabilidad — 87
Tanto Obélix como Astérix responden con rapidez al pad, ejecutando una amplia gama de movimientos.

Adicción — 88
Es un juego extenso, tanto en número de niveles como en lugares a explorar en cada uno de ellos.

Total — 87
Astérix y Obélix pasan con éxito por los 16 bits de Nintendo gracias al trabajo de Infogrames y de los españoles Bit Managers.

Lo Mejor
- **Respeta las aventuras originales de Uderzo y Goscinny.**
- **Poder jugar al mismo tiempo con Astérix y Obélix.**

Lo Peor
- **Con los passwords, no os costará demasiado trabajo finalizar la aventura. Aunque eso sí, no son nada sencillos de obtener.**



SUBE LA TEMPERATURA EN MEGA CD



FAHRENHEIT

Una vez más el video digitalizado vuelve a tomarse como sólida base sobre la que asentar y desarrollar un nuevo juego para el soporte Mega CD. Y ya van muchísimos. El último que habrá que añadir a esa larga lista será este «Fahrenheit», título que, por cierto, presenta una clara originalidad argumental en la que el jugador se debe introducir en la piel y en la mentalidad de un bombero, casi nada, y penetrar en una serie de edificios en llamas para rescatar a las personas que se encuentran en su interior. Ni que decir tiene que, por lo tanto, el principal protagonista, que aparecerá por todos los sitios hacia los que miremos, será el fuego, como lamentablemente ocurre en un buen número de nuestros bosques.

Para que nos sintamos verdaderamente dentro de la situación del bombero, se ha optado por aplicar la perspectiva subjetiva, lo cual es un detalle muy de agradecer puesto que le concede un mayor realismo y una sensación de estar viviendo más de cerca el peligro de las llamas. Sin embargo, el desencanto llega cuando detectamos que nuestra participación en el juego se limita a escoger el camino por el que avanzar y a nada más. Cada cierto tiempo, aparecen en pantalla unas flechas que nos indican los caminos por los que se puede tirar, nosotros los elegimos y ahí se acaba nuestra participación en la acción.

Es, en definitiva, uno de esos juegos a los que se puede jugar con una sola mano. Eso sí, los edificios se componen de varias plantas con multitud de puertas. Y tendremos que entrar en todas para cerciorarnos de que no dejamos a nadie dentro asándose, por lo que la tarea será dura y difícil. Y lo será más aún si no sabéis inglés ya que todas las órdenes y diálogos están en ese idioma.


Éstas serán las personas encargadas de reanimarnos cuando se nos agote todo el oxígeno


Hay que ir con mucho tiento porque en este juego las explosiones estarán al orden del día.




La mayor parte de los escenarios del juego son como el que muestra esta imagen. El jugador, desde una perspectiva subjetiva, verá llamas y humo por doquier.






Antes de introducirnos en los edificios, unos personajes del exterior nos pondrán en situación y nos aportarán determinados datos que pueden resultar trascendentales.







Sólo para los entusiastas del género

«Fahrenheit» es uno de esos juegos de aventura interactiva, en plan 100 % peliculero, que agradará únicamente al grupo de consoleros aficionados a este género tan específico, en el que el jugador interviene muy poco o nada en el desarrollo de la acción, limitándose tan sólo a escoger el camino por el que desee que se mueva el personaje de la película. Ese escaso nivel de participación del jugador le lleva a presentar un pobrísimo nivel de jugabilidad que lógicamente retraerá a buena parte del público.

Hecha esta puntualización, necesaria por otra parte, sabed que el juego tampoco presenta demasiada calidad en lo que a las digitalizaciones se refiere y, lo que es peor, llega a mostrarse un tanto monótono por la presencia de escenarios tan parecidos y carentes de interés que no consiguen meter al jugador de lleno en la película.

El Consolero Enmascarado

MEGA CD

PRESS START
FAHRENHEIT
TM and © 1995 SEGA - All Rights Reserved

AVENTURA INTERACTIVA
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: Sin determinar
Niveles de Dificultad: 3
Nº Cont.: Graba partidas

Gráficos — 73
Las digitalizaciones no tienen una gran definición. Hay poca claridad en la mayoría de los escenarios.

Música — 80
Apenas se nota su presencia por la tensión del juego, pero cuando se logra oir no está nada mal.

Sonido FX — 83
Lo mejor del juego. Parecen tan reales que dan una mayor sensación de verosimilitud a la película.

Jugabilidad — 70
Sobreutilización de la parte izquierda del pad: sólo hay que mover al personaje hacia los distintos lados.

Adicción — 70
Al principio impresiona, pero poco a poco se pierde en la reiteración de la acción, de las llamas, ...

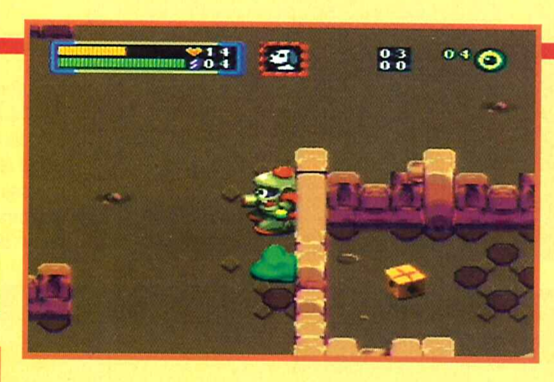
Total — 72
Se le propone al jugador una actividad mínima: dirigir al personaje. Así que agradará sólo a algunos consoleros.

Lo Mejor
- Los efectos de sonido FX.
- Que salva las partidas.

Lo Peor
- Lo poco que interviene el jugador.
- La necesidad de saber inglés para podernos desenvolver con ciertas garantías por los distintos escenarios.



LO MÁS NUEVO







AVENTURAS DE OTRA GALAXIA

Lucas Arts nos sorprende ahora a todos con una aventura que podríamos calificar de muy peculiar, se mire por donde se mire. De entrada el argumento es absolutamente disparatado, puesto que se trata de reparar las cuatro máquinas que mantienen unida la realidad, tal y como la conocemos, y que se encuentran dispersas a lo largo y ancho de una infinidad de destartalados planetas. Una legión de babosas llegadas de otra dimensión se han encargado de sabotearlas para inundar el mundo de una eterna y desagradable viscosidad ¡Toma ya! Por si esto fuera poco resulta que dos jovenzuelos, un niño y una niña, serán los protagonistas encargados de llevar a buen puerto tan extraordinaria misión. Estarán ayudados por un sargento de la tropa sideral, un perro-robot que les dará el orden de los objetivos a cumplir y algunos valiosos consejos, y una serie de alucinantes personajes que irán apareciendo por los diferentes planetas.

Estos muchachos, controlados por vosotros naturalmente, tendrán que acercarse a cada uno de los planetas en su rimbombante vehículo espacial y liquidar desde él a las naves que lo protegen. Luego descenderán con el pertinente traje-armadura sobre la tierra de ese planeta para cumplir con el objetivo, si es que consiguen desembarazarse de todas los viscosos seres que les persiguen. Los diálogos, en inglés eso sí, y los items estarán continuamente presentes a lo largo de todo el juego para ayudar a estos chavales en su laboriosa y nada agradable tarea de dar fin a los perversos planes de las babosas. Una vez más el universo está en peligro y nuevamente os tocará a vosotros salvarlo.













La multitud de planetas que componen este peculiar sistema galáctico no se encuentran repletos únicamente de babosas, sino que también contienen un buen número de items y diversos objetos que resultarán enormemente útiles a nuestro protagonista. Además, en algunos de ellos aparecerán extraños seres con los que se podrán establecer diálogos.

SUPER NINTENDO



AVENTURA
JVC
Lucas Arts
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 111 planetas
Niveles de Dificultad: 1
Nº Continuac.: Graba
Megas: 8

Gráficos — 78

Escenarios coloristas pero verdaderamente sencillos, con unos sprites de pequeño tamaño.

Música — 74

Sólo existe en la nave nodriza. Cuando bajamos a los planetas no habrá música que acompañe.

Sonido FX — 80

A través de ellos se intenta dar al juego el aire futurista y sofisticado del que carece en el resto de apartados.

Jugabilidad — 76

Resulta difícil sin saber inglés. Además no está claro qué se debe hacer y cómo en cada momento.

Adicción — 79

Atrae por lo largo que puede llegar a ser, pero no consigue escapar de la rutina y la monotonía.

Total — 78

La simpatía y la originalidad no bastan para ocultar problemas como el idioma, la rutina en que deriva o la pobreza gráfica.

Lo Mejor

- El enorme número de planetas que se deben visitar.
- El sentido desenfadado y casi infantil que se le ha dado a un juego tan largo.

Lo Peor

- El eterno inconveniente de los diálogos en inglés.
- La continua repetición de acciones similares ante idénticos enemigos.

Sin ofrecernos grandes alardes técnicos, Lucas Arts nos presenta una aventura tan original como rebosante de simpatía y color.





Solamente contaréis con la ayuda de dos extraños personajes y una peculiar nave para echar por tierra los perversos planes urdidos por el ejército de babosas.





Una larguísima aventura en inglés.

Dentro de un estilo absolutamente desenfadado y casi infantil, los muchachos de Lucas Arts intentan desafiarnos con un juego de aventuras que promete ser largo, a pesar de lo simple que resulta el argumento.

Compuesto por unos gráficos y escenarios tan sencillos como multitudinarios y por una casi total ausencia de música, «Big Sky Trooper» no pretende llegar hasta el jugador por su calidad, sino por su simplicidad, por su simpatía y por proponer una buena cantidad de horas de juego. Lo que también es cierto es que el continuo paso de los planetas no puede evitar el hacernos caer en una cierta monotonía.

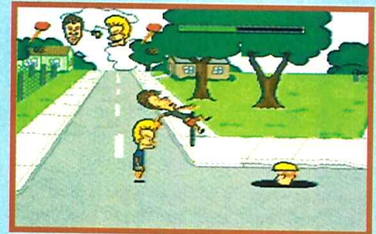
A pesar de ello es fácil que puede gustar a todos aquellos aficionados que sientan especial debilidad por los largos juegos de aventuras, y que además tengan buenos conocimientos de inglés.

The Edge

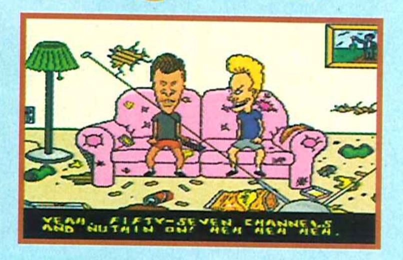


BEAVIS and BUTT-HEAD



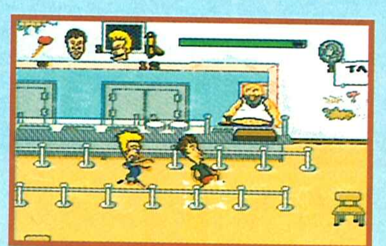








EL PODER DEL DESCARO Y LA INSOLENCIA

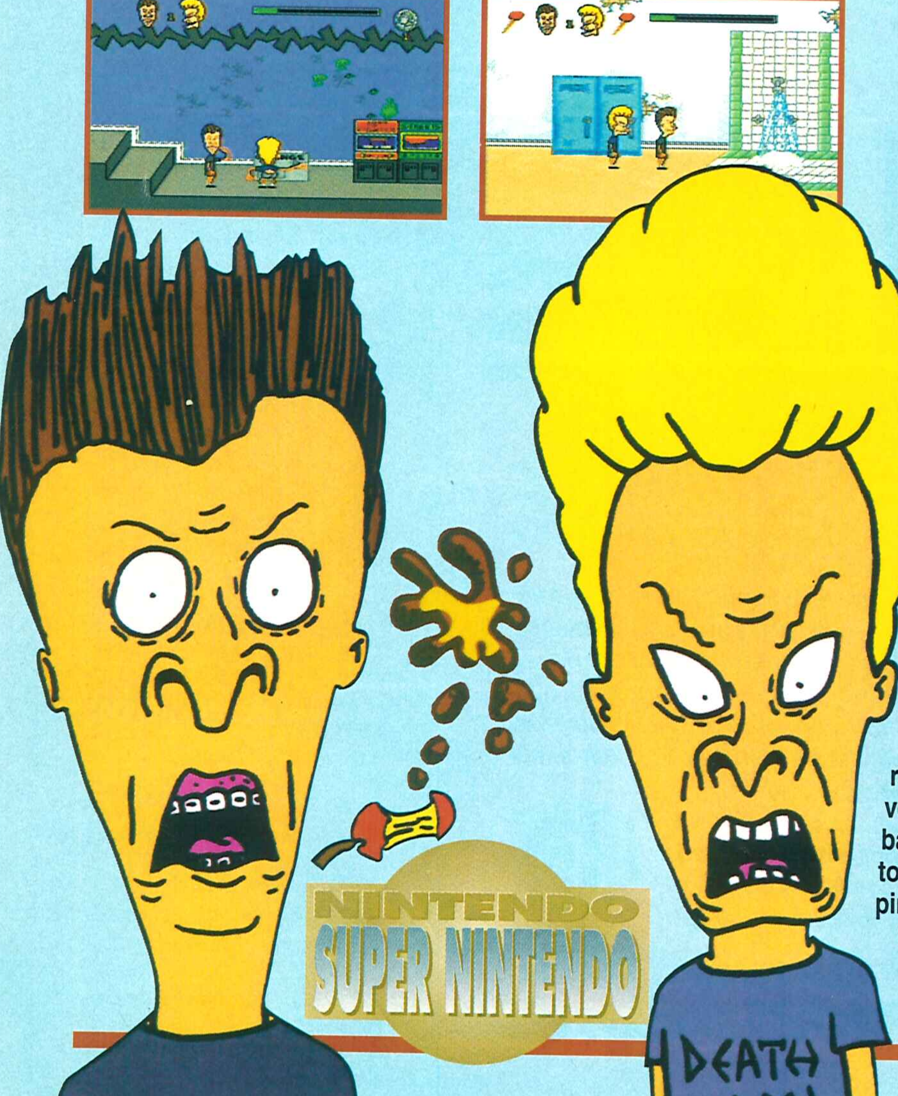




La compañía Viacom se ha empeñado en convertir a Beavis y a Butt-Head en las indudables estrellas de los 16 bits de Nintendo y Sega durante este final del verano, mostrándonos una nueva y descabellada aventura más de las que estos muchachitos suelen hacer gala. En la versión para Super Nintendo deben recorrer únicamente cinco fases, exprimiendo al máximo toda su picaresca y los despiadados modos que tan famosos les han hecho, con el objetivo final de conseguir presenciar en vivo y en directo el concierto de su grupo favorito.

En un principio tendrán acceso sólo a cuatro fases, que transcurren por el instituto, la calle, el hospital de su ciudad y un centro comercial. En ellas, Beavis and Butt-Head no sentirán el más mínimo reparo en golpear a diestro y siniestro con las distintas armas que encuentren en su camino, algunas de las cuales podéis presenciar en el cuadro que acompaña a este comentario. Además, para que su barra de energía no disminuya, tienen que recoger comida de cualquier sitio, e incluso robársela a otros jóvenes si es necesario. El caso es llegar con vida a la quinta fase, que tiene lugar en el recinto donde se celebra el concierto.

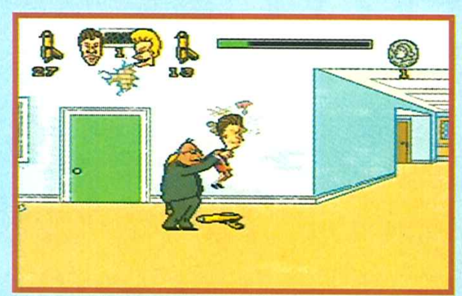
Al final de cada fase aparece el correspondiente guardián de nivel, y tras él se accede a una fase de bonus consistente en recoger con una caña de pescar los restos de comida que los vecinos arrojan a la calle, cosa que agradecerá enormemente la barra de energía. En cuanto a los enemigos, se encontrarán de todo y de manera muy reiterada: desde serpientes, cocodrilos, pirañas y policías, hasta el director o el tío más chuleta del instituto. Pero esta pareja no conoce el verbo abandonar. Así que con vuestra ayuda y su descaro, nadie podrá detenerles los pies hasta que consigan presenciar el concierto.



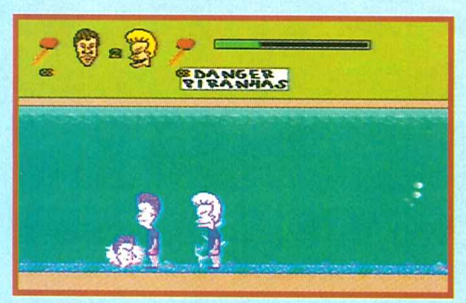




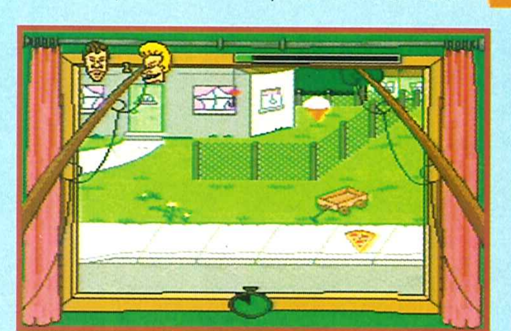




El director del instituto será uno de los más implacables perseguidores de Beavis y Butt-Head, y si los captura los enviará al inicio de la fase.



Los chicos atravesarán peligrosos caminos, como este acuario de pirañas. Sin embargo, su osadía se verá recompensada con la captura de nuevas vidas.



Un juego poco convincente

Pienso que Viacom debería haberse esmerado un poco más en la realización de este cartucho sobre «Beavis and Butt-Head» para los 16 bits de Nintendo, puesto que se muestra decepcionante desde cualquier punto de vista. Resulta francamente complicado decir muchas cosas buenas sobre él si se tiene en cuenta que gráficamente es mediocre, de música tampoco anda muy sobrado y es increíblemente corto con las cinco fases que incorpora.

Por otro lado, las acciones no son suficientemente variadas y los enemigos se repiten tan a menudo que causan una peligrosa sensación de monotonía. Esto se intenta salvar, y en cierto modo Viacom lo ha conseguido, con la inclusión de puntuales notas que provocan una sonrisa. A modo de conclusión, se trata de una versión muy poco convincente, notablemente inferior a la creada para Mega Drive.

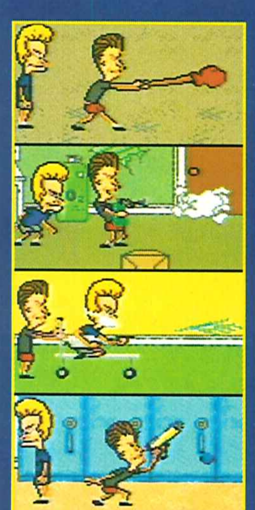
The Edge

Nunca faltan las peleas



Los angelitos no pueden pasar ni un solo instante sin armar bronca o estar metidos en una pelea. Y claro, cuando no la encuentran con los demás se la tienen que montar entre ellos, como ocurre en estas dos imágenes que aquí os mostramos.

De armas tomar



Si ya son malos y perversos por naturaleza, cuando se les da la oportunidad de manejar armas como las que aparecen en este cuadro, se convierten en auténticos Terminators que arrasan con todo lo que se les ponga por delante. Y todavía hay quien dice que son unos angelitos.



Aquí tenéis a todos los guardianes de fase. Son más rápidos, pero también son notablemente menos hábiles e ingeniosos que nuestros dos amigos.

SUPER NINTENDO



AVENTURA
VIACOM
Viacom

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: De 4 a 6
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 12

Gráficos — 73
Muy simples, con sprites de un tamaño discreto que se pasan más de la mitad del juego parpadeando.

Música — 74
Unos chicos tan entendidos en el sector musical se merecían unos ritmos de mucha mayor calidad.

Sonido FX — 74
Los golpes y lamentos que suenan se mantienen en la misma línea de la música antes comentada.

Jugabilidad — 75
El control de los personajes es sencillo, aunque hacen gala de una lentitud que puede hacerte desesperar.

Adicción — 73
Tiene un número tan escaso de fases que no permite crear en el jugador un alto grado de adicción.

Total — 74
Se trata de un juego flojo, con anécdotas divertidas, pero corto en el número de fases y en la calidad de los gráficos y la música.

Lo Mejor
- La popularidad de los protagonistas.
- Determinadas situaciones pueden incluso hacerte reír.

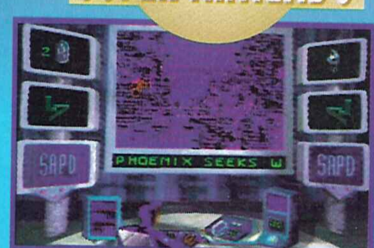
Lo Peor
- Sólo tiene cinco fases.
- Tanto los sprites como los escenarios resultan muy pobres.
- La escasa variedad de enemigos.

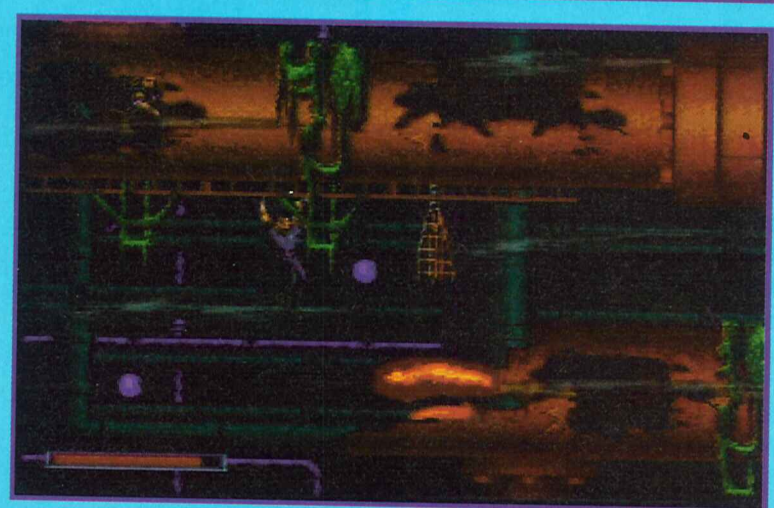
LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO

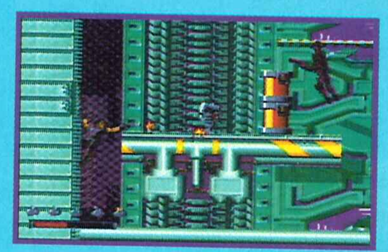
Demolition man













Esta pantalla corresponde a la versión de SNES, pero en Mega Drive encontraréis con la misma situación. Consiste en abrirse paso hasta localizar a Simón Phoenix.

Aprende a moverte

Como podéis observar cada una de estas pantallas corresponde a una versión diferentes, pero tanto el objetivo como el resultado son los mismos. En el menú inicial podréis entrar en una opción que os muestra todos y cada de los movimientos que puede realizar Spartan así como la manera de llevarlos a cabo.

DUCK AND SHOOT
PRESS THE D-PAD DOWN TO DUCK. WHILE PRESSING DOWN, PRESS THE SHOOT BUTTON.

MD

BRAKE AND SHOOT
WHEN ON THE ZIP LINE, PRESS THE THROW BUTTON TO BRAKE. THEN PRESS THE SHOOT BUTTON AND AIM WITH THE D-PAD.

SN

SUPER NINTENDO



ficos 66 Música 65 Sonido FX 63 Jugabilidad 74 Adicción 69

Acclaim continua empeñada en meternos hasta por las orejas una fórmula que repite constantemente en sus últimos lanzamientos. Cogen una película, de más o menos éxito, y crean un videojuego aprovechando el tirón del filme. Lo han hecho con «Stargate», con «Judge Dredd», con «True Lies» y lo hacen ahora con «Demolition Man» conjugando elementos de los juegos mencionados.
El resultado es más bien mediocre. Gráficos y melodías obsoletas así como sprites mal resueltos que, además, resultan demasiado lentos en los niveles de perspectiva isométrica.

Total 67

ACCIÓN • ACCLAIM • Acclaim Nº jugadores: 1 • Vidas: 3 • Nº de fases: No disponible • Niveles de Dificultad: 3 • Nº Continuac.: 2 • Megas: 16

EL NUEVO INTENTO DE STALLONE EN LAS 16 BITS

SEGA MEGA DRIVE



Al igual que ocurría en la película de la Warner, la acción de esta aventura arranca en la cuidad de Los Angeles en el año 1996. El policía John Spartan salta desde un helicóptero para capturar a Simon Phoenix, quien ostenta el dudoso honor de ser uno de los criminales más peligrosos de su tiempo. Por supuesto, Phoenix no está solo y para llegar a él, Spartan tendrá que enfrentarse a un nutrido grupo de sus secuaces. Esta fase inicial no es más que el arranque de una nueva aventura de Stallone en los circuitos de Super Nintendo y Mega Drive. Una aventura, que por cierto, será prácticamente idéntica en cuanto a su desarrollo en ambas versiones y que tras este primera fase, traslada a Spartan a San Angeles en el año 2032.

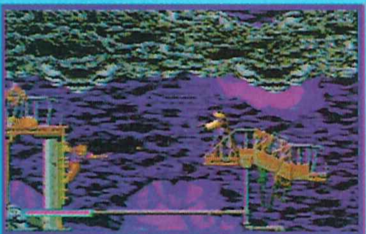
Allí nuestro protagonista tendrá que perseguir nuevamente sin tregua a su antiguo enemigo. Una persecución que llevará a combinar dos modos de juego.

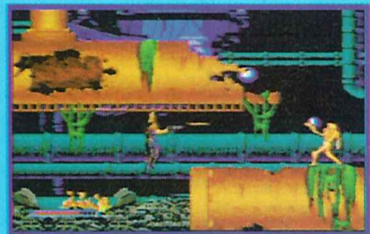
Por un lado el jugador se enfrentará a una mezcla de acción y plataformas con el inevitable adversario al final de cada fase (en muchas ocasiones éste será el propio Phoenix antes de huir en caso de que consigáis derrotarle). Por otro, nuestro protagonista se encontrará con algunos niveles concebidos mediante perspectiva aérea en los que habrá deambular por extensos mapeados con forma de laberinto mientras se intenta encontrar la salida hacia el siguiente nivel.

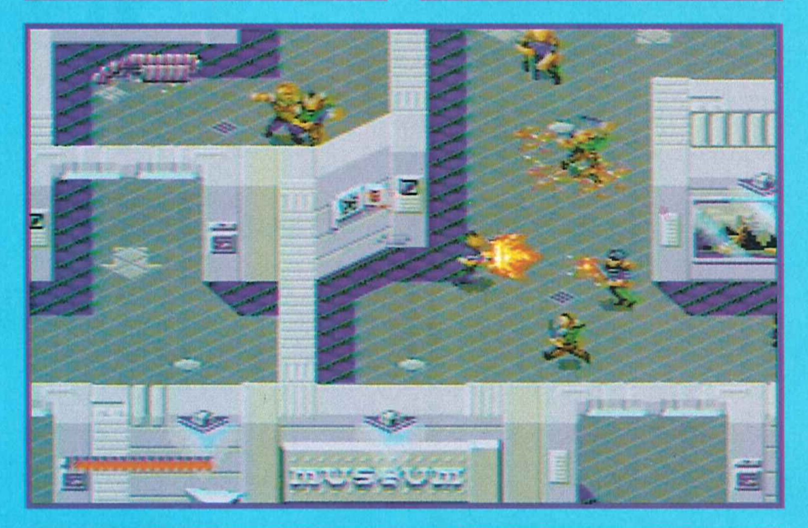
Lo que no faltará en ninguno de los dos casos será la amplia colección de armas que Spartan podrá ir recolectando así como el asedio constante de enemigos que no quieren permitir que Phoenix termine con sus huesos en la cárcel.



Los niveles que componen cada fase y las situaciones son idénticas en las dos versiones. Pero es MD os "recrearéis" con el esqueleto de los enemigos cuando hagáis blanco.







MD

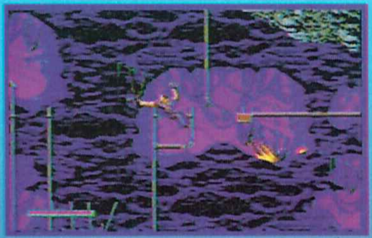


BN

Cambiar de aires

Las dos versiones de «Demolition man» que nos ocupan combinan dos fórmulas que Acclaim ya mostró en anteriores converiones cinematográficas.
Por un lado mezcla de buenas dosis de acción con plataformas y por otro el uso de la perspectiva isométrica.





MEGA DRIVE

ráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción
65	64	63	76	69

El juego en su versión Mega Drive es exactamente igual, en su desarrollo, al de Super Nintendo. Pero la gran diferencia, por decirlo de alguna manera, radica en la velocidad a la que se desplazan los sprites. Esta versión es mucho más rápida en las fases de perspectiva aérea-oblicua, con lo que juego gana a la hora de intentar superarlas. Por lo demás, no deja de ser una aventura con demasiadas rutinas de juego, que intenta explotar el filón de basarse en una película. Para resumir, una mezcla entre «Judge Dredd» y «True Lies» que no os aportará nada si ya conocéis estos dos títulos.

Total 68

ACCION • ACCLAIM • Acclaim   Nº jugadores: 2 • Vidas: 3 • Nº de fases: No disponible • Niveles de Dificultad: 3 • Nº Continuac.: 2 • Megas: 16.

SUBJETIVAMENTE, ESTE ES EL FUTURO

KILEAK THE BLOOD





SONY PLAYSTATION

Rezumando calidad y buenas maneras, PlayStation demuestra que no hay género que se le resista, aunque se trate de la polémica perspectiva subjetiva. Este género se ha convertido, junto a la lucha y los coches, en imprescindible para toda consolas de última generación. Todas tienen su representante y en todas asombra la capacidad de sobrecoger y atrapar. «Kileak the Blood» no iba a ser menos.

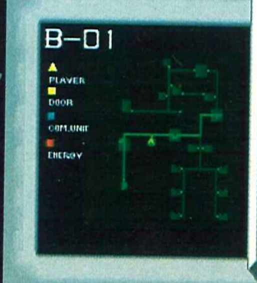
Este juego atrae por la nitidez de sus gráficos y la impecable calidad de sus texturas y luces. Demuestra la potencia de la máquina de Sony para texturar polígonos y moverlos con fluidez y velocidad. No asusta tanto como otros del género, pero mantienen la misma atmósfera de tensión que, por ejemplo, «Doom».

La base de «Kileak The Blood» será deambular por lóbregos pasillos en busca de la clave que nos permita pasar de nivel. Pilotaremos un poderoso androide del siglo XXI armado hasta los dientes y deberemos deshacernos de los enemigos antes de que ellos den cuenta de nosotros. Lo cuál es más fácil de decir que de hacer.

Primero porque habremos de ir encontrando nuestras armas y segundo, porque no es fácil hacerse desde el principio con la mecánica. Aunque el juego salva partidas, salva también la condición en la que se encuentren nuestra energía y nuestros escudos. De este modo, tendremos que empezar más de una vez si queremos pasar de nivel en condiciones de aguantar la creciente dificultad del juego.

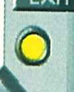
Contaremos con ayudas que irán ofreciendo, amablemente, los enemigos destruidos. Cargas de energía o municiones serán las más importantes, aunque, eso sí, siempre quitan más que dan. Un mapa nos indicarán los lugares que aúno no hemos visitado y la voz de nuestros compañeros de escuadrón nos informará de cuál es la misión a realizar. Y son muchas, unas veces sencillas, otras más complicadas, pero siempre con un hilo común: usar la cabeza.





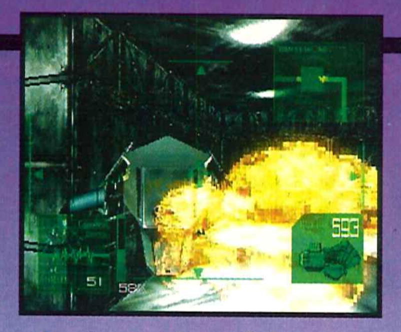


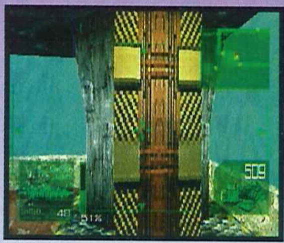




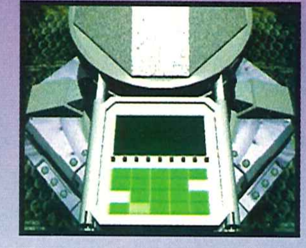








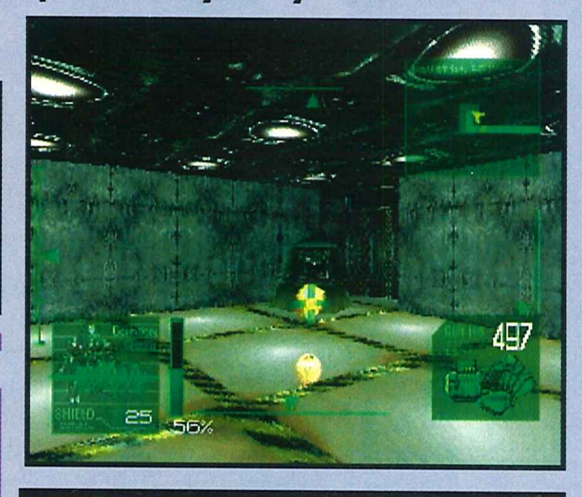
Esta pantalla muestra uno de los puntos donde podremos cargar toda la energía del robot.



Estos terminales nos permitirán visualizar el mapa completo y salvar la aventura en ese punto.



Con este inmejorable aspecto gráfico se presenta la primera aventura subjetiva para para Sony PlayStation.



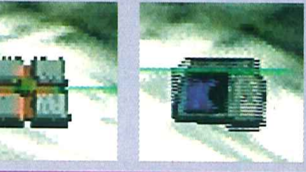
Equipaje metálico



Los bidones de combustible como éste recargarán la energía precisa para disparar ciertas armas y moverse.



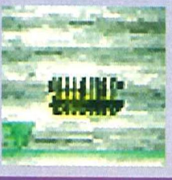
Estas placas recargan el nivel de **escudos** y suelen dejarlas caer los enemigos destruidos.



Hay **llaves** de varios colores con las que podremos abrir puertas cerradas. Suelen estar muy ocultas.



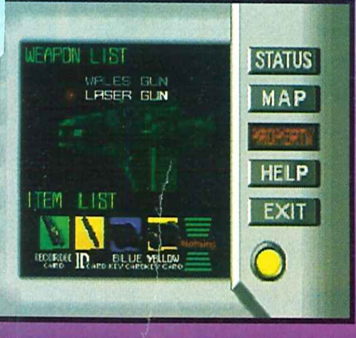
La **tarjeta CD** acceder a ciertas terminales con el objetivo de salvar la partida en ese punto concreto.



Estos cartucho representan las **municiones** necesarias para poder disparar nuestra pistola.



Con la **tarjeta ID** podremos acceder a una imagen total del mapa con todas sus localizaciones.



La más alta tecnología se ha ha aliado con el protagonista de esta espectral aventura. Un menú muy especial, le permitirá revisar la situación de su máquina, consultar el mapa, recontar los items de los que dispone, cambiar de arma o solicitar información sobre los mandos de su robot.

Asusta, pero poco

«Kileak The Blood» empieza a gustar a partir de la segunda fase y de la tercera o cuarta partida. La sensación inicial, salvado el primer asombro ante la velocidad y los gráficos, es de ligera monotonía. Sin embargo, según se va aprendiendo a controlar, sabe atrapar al jugador del mismo modo que el resto de juegos del género.

Son muchas cosas las que se esconden en este compacto. Muchas armas, muchos enemigos, muchas trampas y muchos objetos. Pero hay que ponerle también un par de pegas. Por una lado las ralentizaciones cuando el número de polígonos en pantalla es elevado y, por otro el poco "miedo" que dan los enemigos. Y no sólo por su aspecto, sino por la "ayuda" de un radar que avisa de su proximidad reduciendo casi a cero la posibilidad del susto.

Con esto y con todo, es un título más que interesante que sobre todo gustará a los fanáticos de las aventuras subjetivas y de la acción frenética.

El Consolero enmascarado

PLAYSTATION



AVENTURA
SONY
Genki

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: No disponible
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Graba

Gráficos — 88
Salvo alguna ralentización, el tono general de escenarios y enemigos es más que atractivo.

Música — 87
Ayuda a crear la atmósfera tenebrista con la que se ha dotado al juego. Puede llegar a hacerse monótona.

Sonido FX — 87
Todo tipo de sonidos servirán para asustar y ambienta, como si camináramos por pasillos reales.

Jugabilidad — 86
Es muy completo, y con un control no muy complicado. Resulta divertido a partir de la tercera o cuarta partida.

Adicción — 85
Puede hacerse un poco monótono al principio Eso sí, los amantes del género tardarán en cansarse.

Total — 86
A pesar de su gran calidad gráfica, le falta algo más de fuerza en la ambientación. Hay que jugar y avanzar para cogerle el gusto.

Lo Mejor
- El aspecto gráfico del juego, sus juegos de luz y sus texturas.
- Un fácil control ajustado con una dificultad creciente y alta.

Lo Peor
- Le falta dar más miedo, envolver con más tensión.
- Las ralentizaciones cuando hay gran número de polígonos en pantalla.



HOVER STRIKE



ATARI JAGUAR

La idea es bastante vieja: una nave que ha de enfrentarse a hordas alienígenas para salvar la Tierra. Pero el planteamiento es original. Tan original como pilotar un futurista hovercraft a través de la, hoy tan de moda, perspectiva subjetiva. A medio camino entre «Doom» y cualquier shoot'em up, «Hover Strike» arrastra a una aventura que sabe atraer y atrapar, sobre todo al principio.

El desarrollo del juego os sitúa frente a seis intensas misiones sin una disposición concreta, es decir, podéis elegir el orden en que las queréis completar. En cada una de ellas el objetivo consiste en destruir algunas piezas de la maquinaria enemiga, ya sean radares, convoys, lanzaderas de misiles o depósitos de combustible. Para ello, vuestra nave cuenta como disparo básico con una especie de ametralladora futurista inagotable y con un número variable de misiles. Una plantilla, semejante a la de «Alien Vs Predator», se encarga de señalaros el resto de funciones del pad, como localización de enemigos, cambio de radar, vista exterior, acelerador y freno.

Lógicamente, en vuestro camino se cruzará un buen puñado de enemigos con la orden de entorpeceros el avance como sea. Si sois lo suficientemente listos, evitaréis en lo posible los enfrentamientos directos mientras buscáis por el amplio mapeado los objetivos principales. Haciéndolo así, es fácil acabar con la la primera tanda de seis misiones.

Y ahí es donde empieza lo malo. La segunda tanda también tiene seis misiones para elegir, pero se desarrollan en los mismos escenarios y contra los mismo enemigos, lo que hace decrecer el interés: falta el aliciente de saber qué vendrá luego. Así, el atractivo inicial, apoyado por unos gráficos de calidad y la ambientación que da la perspectiva, se pierde a medida que se avanza en el juego. Una pena.





Cuatro manos mejor que dos

Una de las opciones permite que dos jugadores compartan el control de la nave. El primer jugador se encarga de los controles de dirección, aceleración, freno y selección de objetivos. El segundo maneja la mira, que en este caso es independiente de la dirección, y es el encargado de abrir fuego.











Sobre los objetivos principales suelen acumularse un buen número de enemigos. Lo más indicado es ahorrar misiles para emplearlos en situaciones tan comprometidas como la que veis.



Calidad y buenas maneras, pero sin variedad

Hover Strike» es una aventura atractiva, divertida y de gran calidad técnica, que sin embargo no ha sabido huir de uno de los peores defectos que puede tener un juego: la monotonía. Durante las seis primeras fases el jugador aprende a manejar los complejos mandos de su nave, aprende a destruir a los enemigos, aprende a buscar el camino más fácil y, en suma, se divierte.

Pero llegados a este punto, el juego parece agotarse. Tras esos seis niveles los escenarios se repiten, los enemigos se repiten y la mecánica se repite. La acción se hace tan repetitiva que parece que lo único que hemos hecho ha sido aumentar el nivel de dificultad. La variedad, en fin, no es la bandera de «Hover Strike». Sabe atrapar, gustar y divertir, pero quizá no el tiempo suficiente.

Teniente Ripley



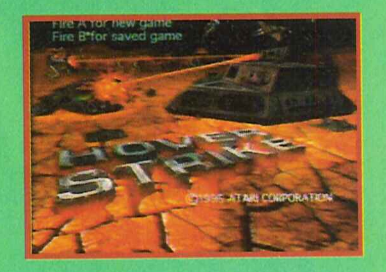


Otra manera de jugar



Aparte de la perspectiva subjetiva, el juego permite otra vista desde el exterior basada en una "cámara" que permanece en cierto punto. Así, aunque la nave gire la imagen se mantiene fija, provocando que dejéis de ver vuestro vehículo al cruzarse una montaña o un enemigo. Se puede jugar desde aquí, pero la acción se hace demasiado embrollada.

JAGUAR



SHOOT'EM UP
ATARI
Atari

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Graba
Megas: 32

Gráficos — 78
Bien definidos y con buenas texturas, aunque resultan repetitivos y el cielo carece hasta de color.

Música — 74
Se hace pesadota y carece de fuerza. Eso sí, recoge la sobrecogedora atmósfera del juego.

Sonido FX — 75
Los efectos resultan más contundentes que la música, aunque a veces no se adecúan a la acción.

Jugabilidad — 82
Cuando se le coge el tranquillo, el juego se hace entretenido, divertido y, quizá, demasiado fácil.

Adicción — 77
La opción de dos jugadores puede que compense la excesiva reiteración de escenarios y enemigos.

Total — 78
Un juego atractivo durante las primeras partidas, que pierde interés al repetirse una y otra vez la tónica general del argumento.

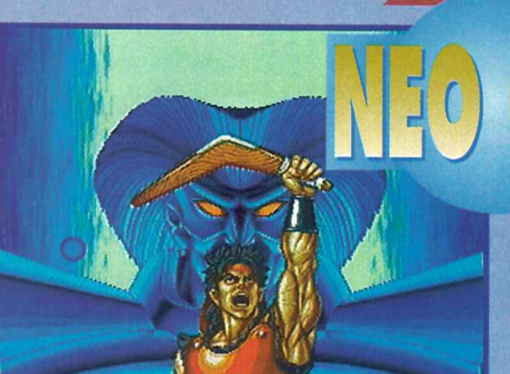
Lo Mejor
- La divertida opción de dos jugadores simultáneos.
- El ambiente general y la sensación de peligro que transmite.

Lo Peor
- Que escenarios y enemigos empiecen a repetirse después de seis niveles.
- Puede resultar demasiado fácil.
- El objetivo a cumplir apenas varía.









DIEZ LUCHADORES, EN BUSCA DE LA GLORIA

Sus intenciones son diferentes, pero todos tienen en común los métodos que utilizan y el soporte en el que intentarán alcanzar la gloria. Y es que cualquier luchador se siente como pez en el agua en Neo Geo CD.La nueva oferta para este soporte se llama «Savage Reign», un juego que os introducirá en un misterioso torneo en la ciudad de Jipang.

Estamos a comienzos del siglo XXI y un siniestro personaje envía un mensaje a todos los rincones del planeta. Reta a los mejores guerreros a participar en «The Battle of the Beast-God». Sólo uno tendrá la oportunidad de enfrentarse a King Lion. Si consigue derrotarle, obtendrá riqueza y gloria para toda la eternidad. Lógicamente, los más valientes recogerán "su guante".

Nueve luchadores responden al reto: Hayate, Eagle, Gozu, Carol, Mezu, Nicola, Joker, Chung y Gordon. Dinero, venganza y ansias de poder son algunos de los móviles que les llevan a participar y a intentar derrotar al inquietante Lion King.

Si lo consiguen o no, ya está en vuestras manos. Para ello contaréis con la ayuda del arma característica de cada participante (por ejemplo: un bumerán en el caso de Hayte, el "Statonfar" de Gordon o la vara de fuego de Chung) así como con el amplísimo repertorio de magias y golpes especiales que es imprescindible en todo buen juego de lucha. Y éste lo es.

Ahora sólo queda que vosotros también aceptéis el reto. De momento, ya os lo hemos lanzado.









Sólo los más valientes se atreverán a enfrentarse al misterioso King Lion. Para ello contarán con armas, golpes y magias especiales.





Si optáis por el Modo Historia, a medida que vayáis ganando torneos,os acercaréis a los dos niveles de bonus. Concretamente, tras superar el cuarto y el octavo combate será cuando se os ofrezca esta posibilidad.



Cada personaje tendrá un amplio repertorio de golpes, convenientemente explicado en el manual de instrucciones y a cual más espectacular. Claro, que no descartéis la posibilidad de intentar todo tipo de combinaciones para encontrar los golpes ocultos, que los hay.











Reign

Neo Geo CD sigue en su línea

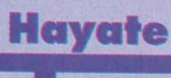
Que en Neo Geo los juegos de lucha, compactos o no, son otra historia es algo que todos los aficionados a este género tienen bastante claro. Y que cuando SNK hace algo para este soporte, lo hace muy bien, también.

Pues el tándem Neo Geo CD-SNK vuelve a dar sus excelentes frutos con «Savage Reign». El juego es rapidísimo, está bien realizado y cuenta con el gigantesco repertorio de golpes que tanto gustan cuando nos metemos de lleno en un torneo o en un versus. De nuevo, se explotan a tope las posibilidades del soporte y no faltan los dos planos de lucha. Por contra, diez luchadores entre los que poder elegir resulta un número escaso a estas alturas, pero qué se le va a hacer. Más vale conformarse con lo que hay.

Cruela de Vil

LO MÁS NUEVO





Nicola

Comienza el Torneo, y con él los problemas

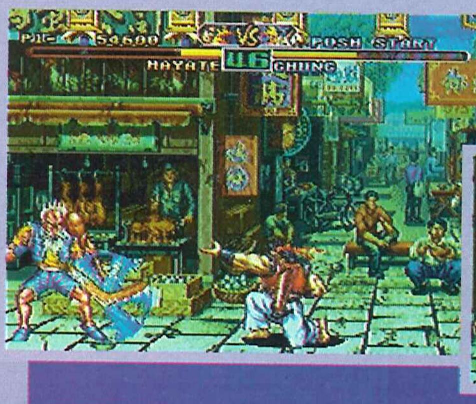






Mezu

Una vez seleccionado el Modo Historia, el siguiente paso consistirá en elegir el luchador que vais a manejar durante el mismo. Tenéis 10 posibilidades y la elección, a priori, no es nada fácil ya que todos tienen puntos a favor. Los guerreros realizan entre 4 y 6 golpes especiales divididos en dos grupos «Dances of Doom» y «Weapon Wallops», más el llamado «Reverse Attack».
Este último golpe es el más complicado de realizar y está pensado para utilizarse cuando la barra de energía está en las últimas y, así, poder dar la vuelta al resultado. Además, el orden de vuestros contrincantes variará tanto en función del personaje elegido como por el paso de una partida a otra.
Nosotros nos hemos decantado por Hayate, especialista en el noble arte del Fu-Un. Su arma es un potente bumerán, al que llama cariñosamente "Skippy".
Bien, ya puestos en materia, nuestros contrincantes han sido, por este orden,: Nicola, Mezu, Chung, Gordon, el propio Hayate, Eagle, Gozu, Joker, Carol y King Lion. Aunque ninguno nos ha puesto las cosas nada fáciles, Joker y Gozu se han llevado la palma. Sobre todo el payaso, con su impresionante repertorio de golpes y sorpresas.
Por supuesto, King Lion tampoco se queda manco a la hora de poner todo su esfuerzo en vencer. Por algo es el organizador de este «The Battle of the Beast-God».







Chung







Gordon







Hayate

Eagle

Gozu

Joker

Carol

King Lion

NEO GEO CD



LUCHA
SNK
SNK

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: Torneo
Niveles de Dificultad: 3
Nº Continuac.: Graba 3 partidas
Megas: 190

Gráficos — 94
Escenarios de gran calidad y perfectamente concebidos en función de cada personaje.

Música — 93
Las melodías no desmerecen en nada la línea general de calidad que posee el juego.

Sonido FX — 94
Tiene la contundencia y buena realización que SNK sabe imprimir a todos sus juegos en este apartado.

Jugabilidad — 95
Los golpes básicos no son difíciles de hacer. Podéis buscar nuevas combinaciones, las hay.

Adicción — 95
Jugar se convierte en un auténtico vicio dadas todas las posibilidades que poseen los luchadores.

Total — 94
Un juego muy completo que cuenta con todos los ingredientes para satisfacer a los amantes del género.

Lo Mejor
- Armas personales y fáciles de utilizar.
- Que esté traducido al español.
- Poder salvar hasta tres partidas.

Lo Peor
- Todo el tiempo que se pierde cada vez que el juego tiene que cargarse pues una vez metido en faena, fastidia.



LA PREHISTORIA DE LÁTEX YA ES PORTÁTIL









NINTENDO GAME BOY

Blizzard, Diablo, Talón, Armadón, Saurón y Chaos ya está listos para dominar la tierra de Urth en la portátil de Nintendo. Time Warner y Probe han conseguido el «milagro» de comprimir a estos monstruos en cuatro vibrantes megas. Lo más llamativo de este cartucho para Game Boy es la apariencia de sus personajes, todos son ancestrales criaturas, de gran altura y tonelaje, que luchan en este soporte para defender sus respectivos territorios. Por supuesto, el dominador absoluto será aquel que consiga derrotar a todos sus adversarios y, por lo tanto, conquistar uno a uno los seis territorios que componen Urth.

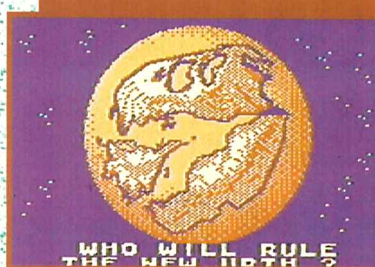
Esto lo podréis conseguir a base de poner en práctica todos las posibilidades del personaje seleccionado, lo que abarca los habituales puñetazos y patadas (o mordiscos dependiendo de vuestra elección) y un repertorio de magias y golpes especiales que no podía faltar teniendo en cuenta la fuente original de este juego, la exitosa recreativa del mismo nombre, y el género al que pertenece, un «one versus one» en toda regla.

Para lograr vuestro objetivo tendréis la posibilidad de elegir entre ocho niveles de dificultad y la opción de determinar el tiempo de vuestros enfrentamientos.





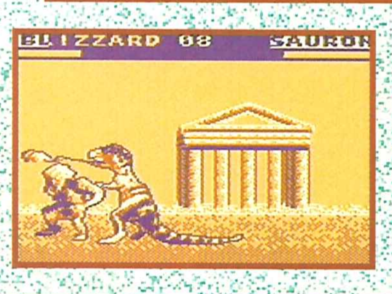




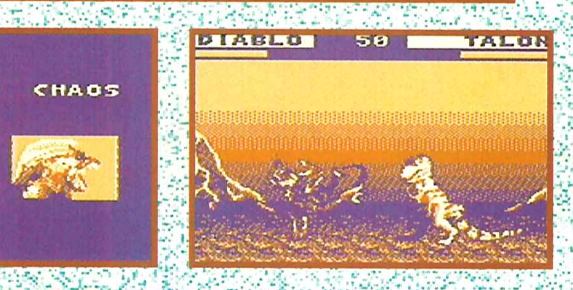




El planeta Urth, en el que se sitúa la acción de este juego de lucha, se divide en seis regiones o territorios. El objetivo de todos los participantes en este singular torneo es dominar el planeta, lo que conseguirán obteniendo un territorio tras otro o, lo que es lo mismo, ganando sucesivamente todos los combates.



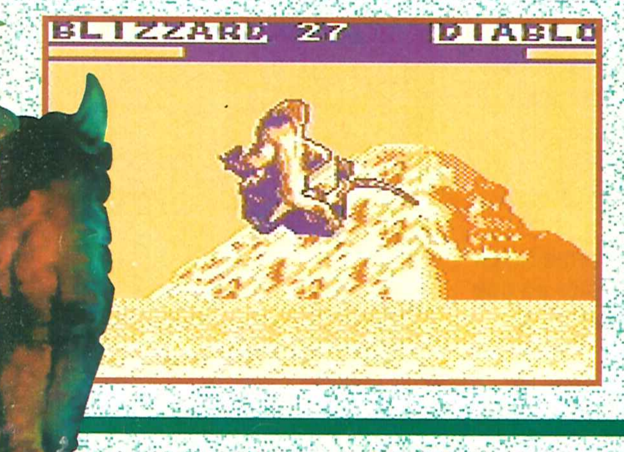








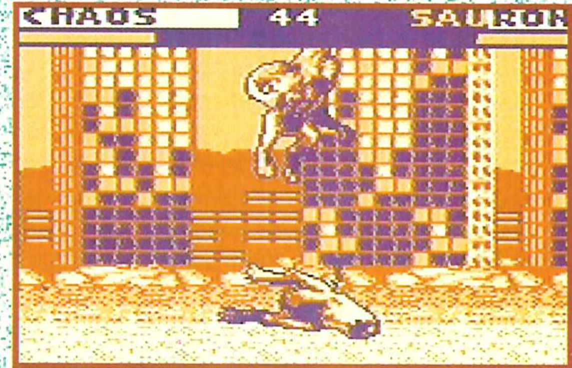
Habrán reducido su tamaño para entrar en la portátil de Nintendo, pero no han perdido ni un ápice de sus instintos. De igual modo, conservan toda su habilidad para realizar golpes especiales.



Time Warner resucita a los dinosaurios

Time Warner y Probe Interactive se han ganado un merecido aplauso por afrontar un proyecto a priori complicado. Y es que realizar la conversión de «Primal Rage» para los 16 bits y soportes aún mayores es arriesgado, pero no tanto como ofrecer el mismo producto para las portátiles y salir airosos. En lo que respecta a Game Boy, se han sacrificado muchos aspectos del original en función de mantener la espectacularidad y versatilidad de los luchadores. Los seis personajes (únicamente falta Vértigo del elenco inicial) son los únicos protagonistas y las autenticas estrellas de este cartucho.

Cruela de Vil



Como podéis observar, muchos detalles de los escenarios se han eliminado en la versión para Game Boy. El objetivo no ha sido otro que el de mantener lo más esencial: la definición y las características fundamentales de cada uno de personajes.

GAME BOY



LUCHA
TIME WARNER
Probe
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 8
Nº Continuac.: Hasta 10
Megas: 4

Gráficos — 84
Los modelos de látex funcionan bien gracias a la supresión de casi todos los detalles de los escenarios.

Música — 82
Melodías muy "apañaditas" para acompañar los diferentes combates y escenarios.

Sonido FX — 83
Todo juego de lucha pide contundentes efectos sonoros que acompañen y éste los tiene.

Jugabilidad — 82
Aunque los personajes se mueven con fluidez, tampoco son un derroche de agilidad ni velocidad.

Adicción — 81
Cuenta con el tirón de sus protagonistas, pero el juego termina adoleciendo de una cierta monotonía.

Total — 82
Se agracede que Time Warner no se haya olvidado de Game Boy a la hora de convertir una de los arcades más exitosos de los últimos tiempos.

Lo Mejor
- **El interés por mantener el aspecto gráfico del original.**
- **Los ocho niveles de dificultad.**

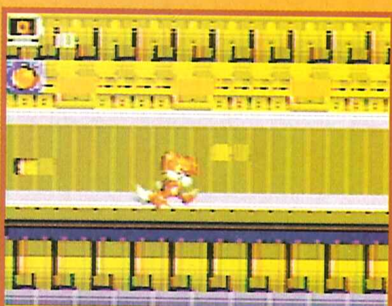
Lo Peor
- **Debido a la ausencia de colores del soporte, algunos personajes pierden sus señas de identidad.**

LO MÁS NUEVO

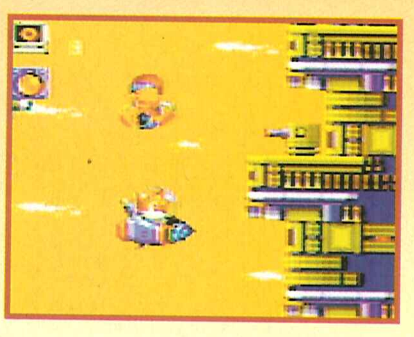
SEGA GAME GEAR

TAILS CAMINA EN SOLITARIO POR LA GAME GEAR

TAILS Adventures







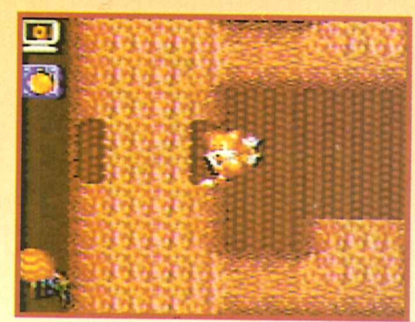
Hasta ahora estábamos acostumbrados a asociar inmediatamente el nombre de Tails al de Sonic, y se nos hacía muy difícil imaginar al primero sin el segundo. Pero como todo cambia en este mundo y nadie está conforme con la condición que tiene, pues resulta que Tails se ha cansado de ser el segundo de la indiscutible estrella de Sega, por lo que ha propinado un fuerte golpe en la mesa para reivindicar sus derechos y exigir la realización de un juego en el que él sea el único protagonista. Éste y no otro es el verdadero origen de «Tails Adventures», que como bien indica su título presenta las aventuras y desventuras de este personaje por un extraño país perdido en mitad del océano.

Tails, haciendo gala de su enorme espíritu aventurero, va a adentrarse por los nueve puntos estratégicos de dicho país, empezando por el que vosotros deseéis, para rastrearlos de arriba a abajo hasta que consiga encontrar la ansiada salida. A lo largo de los mismos existen multitud de sendas ocultas que debe descubrir si desea llegar a buen puerto. Y para ello cuenta con la vital ayuda de su cola, que le permite elevarse cuando la hace girar, así como de diversos items que están a su servicio para que pueda sobrevivir ante los ataques de abejas, minúsculos seres humanos que habitan en las profundidades de la tierra, y demás enemigos que intentan hacerle la vida imposible.

Naturalmente, tampoco faltan ciertas dosis plataformeras en las que demostrar vuestra habilidad en el salto, dentro de una aventura en la que, a pesar de que sea Tails el indiscutible protagonista, se echa algo de menos a Sonic.









Los enemigos aguardan a Tails escondidos en los más recónditos lugares para sorprenderle con sus disparos. Así que habrá que tener mucho cuidado.







Las bombas acaban con los enemigos y sirven además para abrir caminos que están cerrados.

La estrella es Tails

Con esta aventura Tails nos demuestra que él solito, sin la colaboración de Sonic, también es capaz de proporcionar buenos ratos en la colorida portátil de Sega. Y tal vez sea esto lo más destacable del juego, porque por lo demás se trata de un cartucho normalito, en el que no se encuentran aspectos verdaderamente sobresalientes que puedan llamar en exceso la atención del jugador.

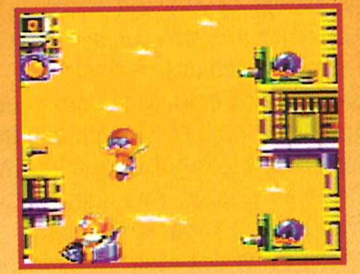
Viene a ser una aventura más que transcurre por variados escenarios y que se acompaña de unos buenos ritmos musicales. Por lo que respecta al protagonista, hay que reconocer que presenta un generoso tamaño y que se mueve con agilidad por los laberintos. Él es, sin ninguna duda, lo mejor de un juego sencillo, carente de alardes de ningún tipo.

The Edge



Éste es el extenso país que nuestro amigo Tails tiene que recorrerse de arriba a abajo. Vosotros mismos podéis decidir por cuál de los nueve caminos que contiene preferís empezar la aventura.





Al fin Tails ha dejado de ser el compañero inseparable de Sonic, para pasar a protagonizar su propia aventura.





GAME GEAR



AVENTURAS
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 80
Tails se introducirá por unos escenarios variados que hacen gala de un buen derroche de fantasía.

Música — 83
Melodías alegres y marchosas acompañan al protagonista en todo momento de la aventura.

Sonido FX — 75
No suele ser éste uno de los aspectos destacados de las portátiles, y esta vez no se trata de una excepción.

Jugabilidad — 80
Tails no opone resistencia alguna a nuestras órdenes y podremos dominarle sin ninguna dificultad.

Adicción — 78
La aventura no consigue que el jugador se enganche del todo, pese a lo famoso y carismático del personaje.

Total — 79
Un juego simple, pero lo bastante largo como para entretener durante mucho tiempo, sobre todo a los pequeños de la familia.

Lo Mejor
- El enorme carisma que pose el personaje protagonista.
- Se puede empezar el juego por la fase que más os apetezca.

Lo Peor
- La sencillez de la aventura que se propone.
- Se cae en una cierta monotonía que impide que el jugador se enganche.



LO MÁS NUEVO

Asterix & Obelix

NINTENDO GAME BOY

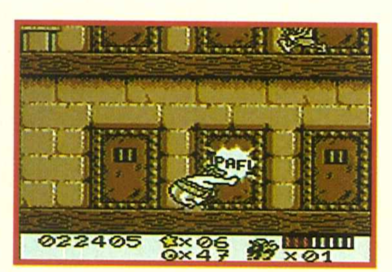
MÁS IRREDUCTIBLES QUE NUNCA

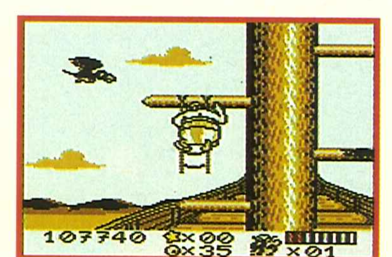
César está hasta las narices de que una minúscula aldea gala ponga en peligro la armonía de todo el Imperio, por lo que ha tomado una decisión un tanto drástica: construir una empalizada alrededor del poblado. Lo que César no ha tenido en cuenta es el carácter picajoso de estos galos, que le van a devolver con creces la "gracia" Y es que a grandes males, grandes remedios. Que César quiere encerrarles, pues ellos nombran a sus dos guerreros más representativos y les mandan a darse una vueltecita por el Imperio, para que Julio se entere de lo que son disturbios.

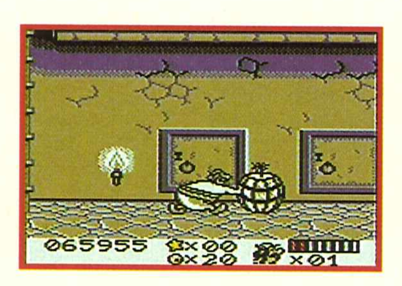
Claro que aunque la aldea mande a dos guerreros, vosotros sólo podréis asumir el papel de uno de ellos en vuestra Game Boy. De esta forma tendréis que elegir entre el espabilado Astérix o el rechoncho Obélix. Eso sí, sea cual sea la elección, el desarrollo será el mismo: atravesar Bretaña, Helvecia, Grecia e Hispania en este orden concreto. Cada etapa del viaje constará de tres niveles, a los que pondrá punto final una prueba de habilidad.

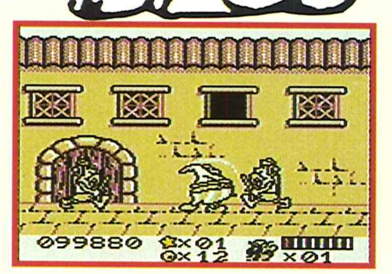
A lo largo de vuestro recorrido turístico debéis tener en cuenta que las legiones romanas vigilan estas cuatro partes del Imperio, así que tendréis que apartar a los soldados de vuestro camino. Además, os conviene romper las cajas que encontraréis en cada nivel, ya que ocultan sabrosas sorpresas. Entre ellas, unas sabrosas monedas que engrosan la puntuación de vuestro marcador (por cada cincuenta mil puntos obtendréis una oportunidad de continuar).

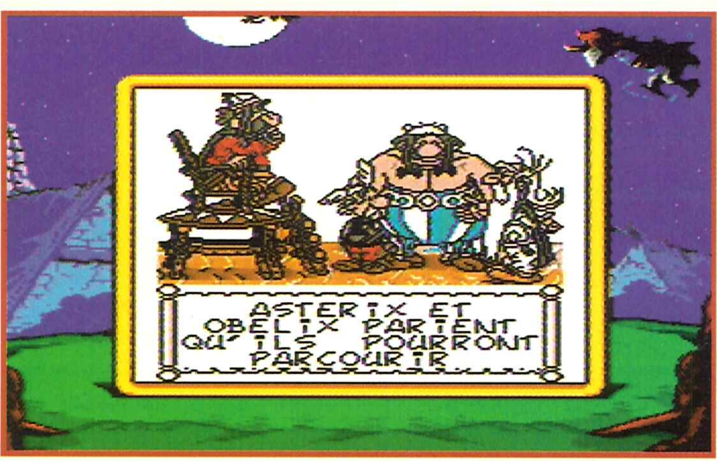
Os habréis percatado de que estáis ante una oportunidad única para destrozar los nervios del imperturbable Julio César. Pero como en el fondo sois buenas personas, cogeréis un obsequio de cada región para al final de la aventura dárselo en señal de buena voluntad.

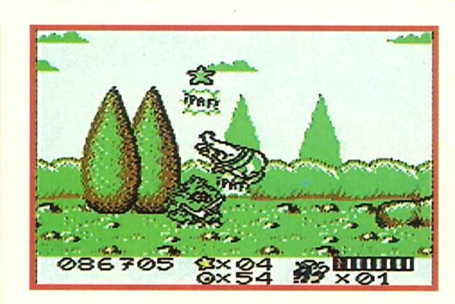


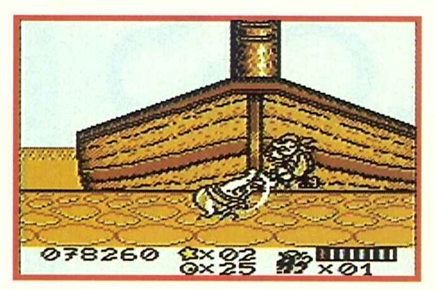












Si tenéis un Super Game Boy, al conectar el juego os encontraréis con este llamativo marco que recrea la aldea de los protagonistas así como con un brillante colorido. Y no os asustéis porque veáis los textos en francés ya que todo está previsto para que la versión que aparezca en nuestro país esté en castellano.



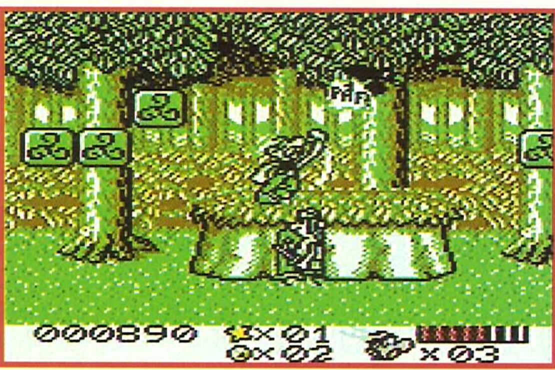
Barriendo para casa

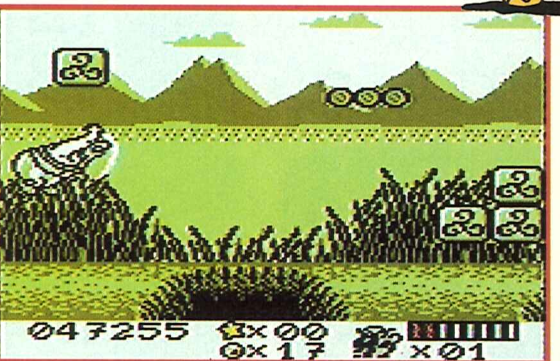
Infogrames le ha cogido el gustillo a los personajes nativos, y una vez más se ha decantado por una creación de autores francófilos. Creación que ha pasado por el tamiz de un grupo español, ya que Bit Managers se han encargado de dar vida a Astérix y Obélix. Y la verdad es que estos chicos lo han hecho muy bien.

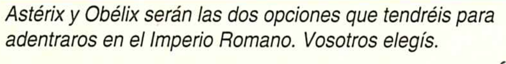
Todo está perfectamente conseguido, desde las animaciones de los sprites a los decorados, aunque donde se ha tirado la casa por la ventana es en el último nivel de cada fase. Y es que resulta todo un acierto sustituir los típicos jefes finales por pruebas de habilidad que confieren al cartucho un aire novedoso.

Cruela de Vil









Astérix y Obélix serán las dos opciones que tendréis para adentraros en el Imperio Romano. Vosotros elegís.

Todas las cajas esconden sorpresas. Energía, monedas y todo tipo de obsequios que os harán la vida más fácil.







OBÉLIX
©1995 LES EDITIONS ALBERT RENE
©1995 INFOGRAMES
LICENSED BY NINTENDO

PLATAFORMAS INFOGRAMES

Infogrames/Bit Managers

Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — 91

Las animaciones son sublimes y los decorados están tratados con una enorme profundidad.

Música — 87

Sobrepasan con mucho el listón de lo que estamos acostumbrados a escuchar en Game Boy.

Sonido FX — 80

Lo de siempre: campanilleo en los items y contundencia bastante bien plasmada en los puñetazos.

Jugabilidad — 91

¿Qué vamos a deciros? ¿Qué es muy manejable y que da gusto controlar a Asterix y Obelix?

Adicción — 89

Un cartucho muy entretenido que rompe la línea plataformera habitual con las pruebas deportivas.

Total — 89

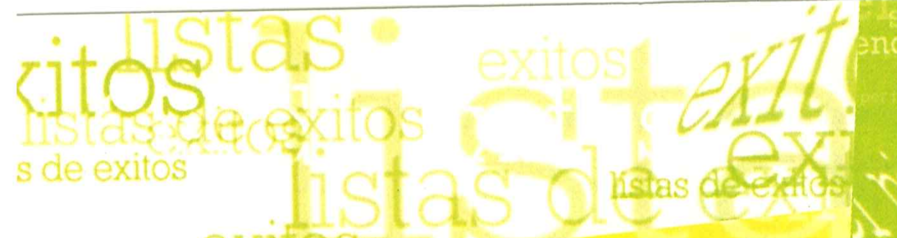
Infogrames da la campanada con una de las mejores ofertas plataformeras que podéis encontrar para Game Boy.

Lo Mejor

• Las excelentes animaciones de los personajes protagonistas y todo el aspecto gráfico en general.

Lo Peor

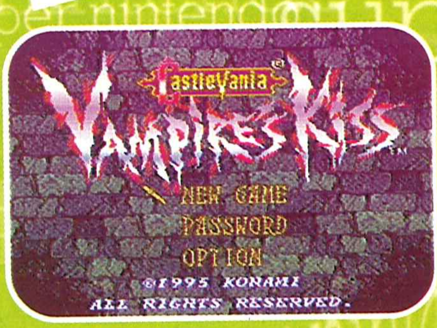
• Estos galos gustan tanto que se echa de menos alguna fase más, pero ¿qué se le va a hacer?



listas de éxitos

Como no podía ser de otra forma, el mes de agosto no ha sido demasiado pródigo en novedades. Aunque, eso sí, ha habido algunas que a buen seguro acapararán vuestro interés. Mega Drive, Game Boy y Neo Geo han sido las principales agraciadas, pero podéis estar seguros de que esto no es nada comparado con lo que se avecina para el próximo mes. Idos preparando.

super nintendo



Llegan a las listas de Super casi de la mano, pero no pueden ser más diferentes. Por un lado, una tenebrosa historia de vampiros y otros espíritus, y por el otro un simpático y rechoncho héroe galo. Son, naturalmente, «Castlevania X» y «Obélix».

01 **(R) Illusion of Time**
02 **(R) Unirally**
03 **(5) Hagane** *el subidón*
04 (6) Jungle Strike
05 (4) Tetris & Dr Mario
06 (3) Donkey Kong Country
07 (R) Demon's Crest
08 (9) Int. Superstar Soccer
09 (N) Castlevania X *la entrada*
10 (N) Obélix
11 (8) Judge Dredd
12 (10) Secret of Mana
13 (R) Fireman
14 (15) NBA Jam T.E
15 (12) Super Punch Out
16 (11) Super Turrican
17 (14) Super Metroid
18 (N) Big Sky Trooper
19 (17) EarthWorm Jim
20 (18) Soccer Shootout

n.e.s.

La N.E.S. está últimamente que se sale. A la agradable aparición de «Megaman V» el mes pasado, ahora se suma la de este «Star Tropics».



01 **(R) Los Pitufos**
02 **(R) Jimmy Connors Tennis**
03 **(R) Megaman V**
04 (5) Kirby's Adventures
05 (N) Star Tropics *la entrada*

game boy

Infogrames va a dejarse notar en la Game Boy. Y es que un personaje que pesa más de cien kilos y come jabalíes enteros no puede pasar desapercibido.

01 **(2) Donkey Kong Land**
02 **(1)Kirby's Dream Land 2**
03 **(4) World Heroes 2 Jet**
04 (N) Obélix *La entrada*
05 (3) Wario Blast
06 (N) Primal Rage
07 (9) Los Pitufos
08 (5) Earth Worm Jim
09 (7)Wario Land
10 (6) Monster Max

game gear



Un personaje ya bastante conocido, Tails, ha elegido la portátil de Sega para vivir su primera aventura en solitario en el mundo de las consolas.

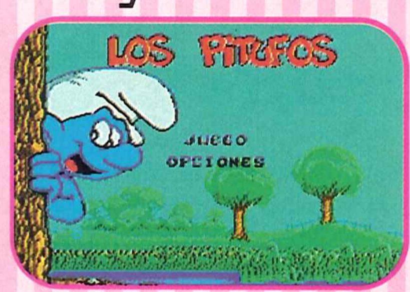
01 **(R) Los Pitufos**
02 **(4) Earth Worm Jim** *el subidón*
03 **(2) Micromachines 2**
04 (3) Super Columns
05 (7) Adv. of Batman & Robin
06 (N) Tails Adventures *la entrada*
07 (6) Legend of Illusion
08 (5) Tempo Jr.
09 (8) Sonic Drift
10 (9) Dynamite Headdy

mega drive

Cambios y más cambios ha experimentado la lista de Mega Drive en este caluroso mes de agosto. «Theme Park» es ahora el nuevo líder, pero va a tener que hacer frente a cinco títulos de nuevo cuño, entre los que destacan tres auténticas joyitas: «Primal Rage», «Comix Zone» y «Light Crusader».

01 **(2) Theme Park**
02 **(1) Story of Thor**
03 **(N) Primal Rage** *la entrada*
04 (3) Alien Soldier
05 (N) Comix Zone
06 (4) Micromachines 2
07 (6) Soleil
08 (N) Light Crusader
09 (5) FIFA Soccer 95
10 (7) Probotector
11 (8) Shining Force 2
12 (16) NBA Jam T.E. *el subidón*
13 (9) Sea Quest
14 (10) Street Racer
15 (12) Batman & Robin
16 (N) Wayne Gretzky Hockey
17 (13) Spirou
18 (17) Ristar
19 (N) Beavis & Butt-Headd
20 (18) Samurai Shodown

master system



Abandonada a su suerte, sin una mísera novedad que llevarse a sus 8 bits. Así parece estar la Master en los últimos tiempos. ¿Será éste su fin? Lo veremos el próximo mes.

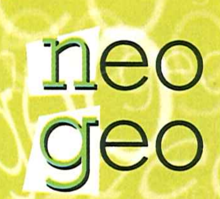
01 **(R) Los Pitufos**
02 **(R) Micromachines**
03 **(4) Speedy Gonzales**
04 (3) Sonic Chaos
05 (R) Jungle Book

mega cd



La única novedad que presenta la lista de Mega CD os va a dar la posibilidad de luchar contra el fuego, aunque sea de forma simbólica. Su nombre: «Fahrenheit».

01 **(R) Starblade**
02 **(3) Earth Worm Jim S.E.** *el subidón*
03 **(4) Fatal Fury Special**
04 (2) Mickey Mania
05 (R) Jurassic Park CD
06 (R) Samurai Shodown
07 (8) Shining Force CD
08 (N) Farenheit *la entrada*
09 (7) Rebel Assault
10 (9) Battlecorps



neo geo



Por si aún no sabéis japonés, deciros que ésta es la pantalla de presentación del nuevo título de SNK para Neo Geo, «Savage Rain».

01 **(R) Fatal Fury 3**
02 **(R) Samurai Shodown 2**
03 **(N) Savage Reing** *la entrada*
04 (5) Puzzle Bobble
05 (3) King of Fighters 94
06 (N) Super Side Kicks 3
07 (4) Street Hoop
08 (6) Windjammers
09 (7) Art of Fighting 2
10 (8) World Heroes Jet

mega drive 32X



Después de un par de meses bastante fructíferos, la 32X sí que ha aprovechado la época estival para tomarse unas vacaciones.

01 **(R) Virtua Racing**
02 **(R) Doom**
03 **(R) Stellar Assault**
04 (6) NBA Jam T.E. *el subidón*
05 (4) Chaotix
06 (5) Star Wars Arcade
07 (8) Mortal Kombat II
08 (7) Metal Head
09 (R) Mother Base
10 (R) 36 Great Holes



Telefono rojo

¡Hola, amigos! Aunque éste es un mes de vacaciones para la mayoría de vosotros, aquí estoy al pie del cañón para contestar vuestras veraniegas dudas. Y la verdad es que yo creía que esta vez no iba a recibir apenas cartas, pero, ¡de eso nada, monada! Y hablando de monadas, ¿os habéis fijado en el disfraz de Donkey Kong que me puse el otro día en una fiesta? Bueno, el mes que viene ya habremos vuelto todos al tajo, así que escribidme a:

HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.



Deporte genuinamente americano

Hola Yen. Tengo una Super Nintendo y varias dudas que espero puedas resolver.

1- ¿Sabes si hay algún simulador de béisbol para Super Nintendo? Si lo hay, ¿dónde puedo conseguirlo?

Hay muchos juegos de béisbol fuera de nuestras fronteras, pero a España no han llegado por una cuestión lógica: es un deporte prácticamente desconocido y que tendría unas ventas bastante reducidas. Puedes intentar buscar en tiendas especializadas juegos como «RBI Baseball» o la saga «Hard Ball» de Accolade. En todo caso, mira nuestras Hobby Sports y quizá te lleves alguna sorpresa.

2- ¿«Nigel Mansell's» o «Stunt Race FX»?

El primero es un simulador de Fórmula 1 con pilotos reales, circuitos reales y la posibilidad de competir en un campeonato mundial. «Stunt Race» no es un simulador real, simplemente es un juego muy divertido, original y sorprendente. De ti depende la elección, aunque si, como me parece, te va más la simulación, te recomiendo el de Mansell.

3- ¿Qué opinas de «World League Basketball»?

Que ahora mismo hay mejores juegos de basket, aunque es divertido, espectacular y se deja jugar.

4- ¿Sabes de qué va un juego llamado «Val D'Isere»?

Es un juego de esquí con varias modalidades y distintas pruebas. Mis compañeros lo comentaron en el número 40 de la revista.

Javier Consolas (Pontevedra)

Cables para las nuevas maquinas

Hola Yen, te escribo para que me respondas a unas cuantas dudas que tengo.

1- Si Namco y Sega han firmado un acuerdo para hacer juegos, ¿saldrán para Saturn «Ridge Racer» y «Tekken»?

Más que firmar nada, simplemente Namco ha decidido versionar juegos para Saturn. No sé con seguridad si esos juegos van a salir o no para la 32 bits de Sega, pero tengo la casi completa seguridad de que por el momento no se harán esas versiones.

2- ¿Sacará Takara «Toshinden» para Saturn?

No me parece probable, al menos por el momento. Ya veremos en un futuro...

3- En las fotos que he visto, ni PlayStation ni Saturn tienen salida RF. ¿Habrá que usar euroconector, S-video o algún otro?

Saturn saldrá al mercado sólo con euroconector, aunque se podrá comprar por separado el cable de antena (RF), también podrás usar S-video comprando el cable. No te puedo decir con qué cable se comercializará PlayStation, pero lo más posible es que utilice el mismo sistema.

4- Hace algún tiempo se rumoreaba que iban a salir nuevas consolas portátiles, ¿qué pasó con ellas?

Pues que ya hay bastante mogollón con las 32 y 64 bits. Te puedo decir que existía una consola portátil de Sega que podría considerarse una Mega Drive portátil o una Game Gear de 16 bits. Sin embargo, no hay nada de nada.

Iñigo Argibay (Asturias)

Buenos juegos de rol (I)

Hola Yen, ¿qué tal? A ver si me respondes a esto:

1- Me pasé «Soleil» de Mega Drive en seis días, pero me quedé con una duda: ¿cómo se coge el mapache?

En el pueblo de Soleil hay una casa en venta, y cuando entres en ella te encontrarás con que tu madre te dice que la ha comprado. Pero si vuelves a tu casa, encontrarás también a tu madre. Lógicamente, la mujer de la primera casa es una impostora, y para descubrirla nada mejor que un buen perro.

2- ¿Es verdad que en el «Shining Force 2» sólo te mueves por turnos? ¿Merece la pena comprarlo?

Al tener muchos personajes a tus órdenes, hay que establecer un orden de juego que viene marcado por turnos. Ahora bien, en el turno podrás mover al personaje que corresponda, y atacar o usar hechizos según prefieras. Cuando no hay combates, el juego es más parecido a una aventura tradicional: puedes moverte libremente y buscar caminos, aldeas, nuevos personajes... Merece la pena comprar el juego, ya que es uno de los RPG más divertidos que vas a encontrar.

3- ¿Cuál va a ser el próximo juego de rol traducido?

En septiembre tendrás «Light Crusader» completamente traducido. Es una maravilla tanto a la hora de jugar como a la de verlo. Como ya lo tienes comentado en este número, no te digo nada más.

Jordi (Tarragona).



Buenos juegos de rol (y II)

Hola Yen, tengo 31 años y soy un gran aficionado a los videojuegos. Tengo la Super Nintendo y la Mega Drive y me encantan los juegos de rol y aventuras. Bueno, vayamos a las preguntas:

1- ¿Qué juegos saldrán este año de rol y aventuras?

Para Mega Drive saldrá «Light Crusader» en septiembre y «Fantasy Star IV» un poco más adelante. Para Super Nintendo no sé nada con seguridad, aunque títulos como «Earth Bound» o «Secret of Mana 2» pueden aparecer hacia navidades en España. Pero, como ya te he dicho, no lo sé, pueden incluso no salir hasta mucho más adelante.

2- ¿Qué tal el «Might & Magic» de Super Nintendo?

A mí no me gustó mucho, me pareció bastante soso. Pero ya sabes que en esto de los RPG todo consiste en cogerle el tranquillo.

3- ¿Para cuándo «Landstalker», «El Señor de los Anillos» y «Fantasy Star IV»?

De «Landstalker» te puedes ir olvidando. «Fantasy Star», como ya te he dicho, tiene una fecha aproximada de octubre-noviembre, y de «El Señor de los Anillos» no sé nada de nada.

José Mari (Bilbao).

Demasiado joven para morir

¿Qué tal, Yen? Soy el afortunado poseedor de una Mega Drive y su correspondiente 32X. Por favor, respóndeme a las siguientes preguntas:

1- ¿Qué tal será «Virtua Fighter» para mi consola? ¿Será igual que el de Saturn? ¿Lo has visto ya?

Sí, lo he visto y tengo que reconocer que es muy parecido al de Saturn, con la diferencia de tener algunos polígonos menos. Vamos, que los personajes son más cuadradotes. Te aseguro que me ha sorprendido muy agradablemente. Y aunque no lo preguntas, te diré que saldrá en noviembre.

2- ¿Sacarán «NBA Jam T.E.» y «Samurai Shodown» para 32X?

El «NBA Jam» sí, de hecho está ya en la calle. Sin embargo, de «Samurai Shodown» para 32X no se sabe absolutamente nada.

3- ¿Se quedará vieja la 32X y el Mega CD con la llegada de los nuevos formatos?

Es ley de vida que cuando sale algo mejor, lo antiguo desaparezca. Eso no quiere decir que sea mañana mismo, y seguro que 32X tendrá una vida más larga todavía que la de Mega Drive, que tampoco será corta.

José María Cobas (Madrid)

Este futbol tiene truco

¡Oh! Yen, mago de las consolas, un consolero seguidor tuyo necesita de tus sabios consejos:

1- Estoy atascado en el «Soleil». No puedo pasar de la sexta planta de la Torre de Babel y no sé que hacer.

Si te fijas bien, te darás cuenta de que el suelo es simétrico. Es decir, los dibujos que forman las baldosas son iguales en la derecha que en la izquierda.

Sin embargo, en el lado izquierdo falta una de esas baldosas. Si saltas sobre esa zona, se abrirá una puerta que te permitirá seguir avanzando.

2- ¿Se te pueden escapar unos truquillos del «FIFA Soccer 95»?

Sí, pero ten mucho cuidado, porque una vez que insertes estos trucos no se desactivarán aunque apagues la consola. Para quitarlos, tendrás que ir al menú especial. Ahí van: Durante el partido, pausa el juego y entra en el menú de opciones colocando el cursor sobre la opción "Language", y pulsa:
C, C, C, B, A, A, A, B para muros invisibles.
C, A, B, C, C, B, A, C para bola loca.
B, A, C, B, C, C para curva.
A, A, B, B, C, C, A, A, para el mejor equipo.
A, A, A, A, A, A, B, B, B, B, B, para super goleador.
Diez veces B para super Power. Y ya me he cansado.

Lugo (Castellón)

Pensando en el Ultra 64

Hola Yen, ¿cómo estás? Espero que me puedas responder a estas dudas acerca del Ultra 64.

1- Definitivamente, ¿cuándo saldrá Ultra 64 en España y cuánto valdrá?

Definitivamente, no tengo ni idea. Como ya sabrás, el lanzamiento de la consola se ha ido hasta abril del año que viene, con lo que es mucho más difícil hacer cualquier especulación y mucho más complicado aún es hablar de precios.

2- ¿Cuáles son las compañías con las que Nintendo cuenta para el desarrollo de juegos para Ultra?

Virgin, Williams, Rare, Gametek, THQ, DMA, Sierra, Spectrum Holobyte, Acclaim, Interplay, Capcom, Konami y algunas más que ya no me caben.

3- ¿Cuáles son los juegos que hay ahora para Ultra, sus futuros lanzamientos y porqué sólo se han enseñado fotos de dos de ellos?

No se han enseñado fotos de ningún juego de Ultra, se han enseñado fotos de dos recreativas basadas en Ultra. De esos juegos a lo que serán en consola, mediará un abismo. Ten en cuenta que no eran más que test para buscar defectos y mejorarlos, y se dice que no se parecerán en nada las versiones de Ultra a las de los arcades.

Futuros juegos aparte de «Killer Instinct», «Cruis'n USA» y «Doom», tienes «Goldeneyes», «FX Fighter», «Robotech», «Akira», «Red Baron»...

Pablo Jiménez (Málaga)

La duda mas contestada de la Historia

Hola Yen, ¿qué tal te va? Tengo unas dudillas y una Game Boy, aunque las preguntas no vayan con ella.

1- ¿Los juegos de Mega Drive, pueden valer para Mega Drive II?

Estoy más que harto de que me hagáis esa pregunta. Ya he contestado hasta la saciedad que son la misma consola con un diseño exterior distinto. Claro que valen los juegos.

2- ¿Sabes cuándo saldrán «Mortal Kombat III» y «Doom» para Super Nintendo?

Saldrán en octubre en Estados Unidos, lo que me hace sospechar que hasta noviembre o diciembre no estarán en España.

3- De todos los «Dragon Ball Z» de Super Nintendo, ¿cuál es el que va de lucha?

Todos los que se han vendido en España oficialmente bajo el sello de Bandai.

4- ¿En el «Killer Instinct» de Super Nintendo, se han añadido o quitado personajes?

Son exactamente los mismos que en la recreativa.

Sergio Do Cormo (Cuenca)



Cada CD en su maquina

Hola Yen, ¿qué tal? Me llamo Eduardo y tengo una Mega Drive.

1- ¿Cuántos polígonos pone en pantalla «Virtua Fighter 2»?

300.000 polígonos con texturas. Una maravilla.

2- ¿Por qué razón no se puede meter un CD de Neo Geo en un Mega CD?

Ponerlo sí que puedes, y hasta puedes oír la música. Si te refieres a porqué no puedes jugar, la respuesta es bien sencilla: son máquinas distintas con códigos distintos y una programación diferente. Es como si quieres abrir tu casa con la llave del vecino, ¿por qué no puedes si las dos son llaves de metal?

3- ¿Cuántos polígonos tendrá el «Virtua Fighter» de 32X?

No te puedo decir con exactitud el número de polígonos, pero sí te puedo decir que son menos que en Saturn. Aunque, por contra, no parpadean.

4- En pocas palabras, ¿qué CD es mejor por ahora?

Los lectores de las nuevas máquinas son muy semejantes en cuanto a velocidad de lectura y la tecnología es prácticamente la misma. Lo que marcará las diferencias entre una máquina y otra será el software y la velocidad de los procesadores.

5- ¿Por qué el 32X sólo saca juegos de 24 megas si tendría que hacerlos de 32?

Mega Drive 32X no tiene que hacer juegos de nada, los tienen que hacer los programadores. Si no los hacen de más megas, será porque con 24 tienen suficiente. A ver si nos enteramos de una vez de que un alto número de megas no trae consigo una mayor calidad.

Eduardo Vasco (Baleares)

La Game Boy y sus colores

Hola Yen, ¿qué tal estás? Mira, tengo una Game Boy y tres preguntas que espero me contestes:

1- ¿En el adaptador Super Game Boy se pueden poner todos los juegos de Game Boy? ¿Se ven en color, más grandes...?, en definitiva, ¿para qué sirve?

Sirve para poder ver en la televisión, a través de la Super, todos los juegos de Game Boy. Se ven más grandes y con algún color que otro. Ahora bien, los cartuchos preparados para Super Game Boy tienen un marco especial y más colores que un juego normal.

2- Hace poco me compré el «Zelda», pero como soy un poco negado, me he quedado atrapado en la segunda mazmorra. Sé en qué habitación está la llave que me falta, pero no sé como hacerla aparecer. Estoy desesperado.

Pues tranquilo. En el gráfico que me incluyes aparecen seis bloques. Pues bien, encerrado en estos bloques hay un enemigo, y tienes que matarle el primero. Para ello, coge uno de los jarrones, empuja las piedras y lánzale el jarrón. Cuando mates a los otros dos, la llave caerá del cielo.

3- ¿Qué te parece el «Kirby 2»? ¿Es bueno?

Tan divertido y adictivo como todos los Kirbys, pero con más sorpresas y fases escondidas. Por cierto, sí que está preparado para Super Game Boy.

Raúl Pérez (Valencia).

Peliculas en tu consola

Hola Yen, ¿qué tal?, yo muy bien. Tengo una Mega Drive y una Super Nintendo.

1- ¿Van a salir más juegos con el chip FX?

«Super Mario World 2» llevará este chip, así como «Comanche». Y hace poco salió una especie de «Stunt Race» con el nombre de «Dirta Racer».

2- ¿Está bien el «Mario Paint»? ¿Lleva ratón incluido?

Es muy entretenido y sí, lleva el ratón incluido.

3- Me he enterado que la Saturn tiene un cartucho para ver películas. ¿Es verdad eso?, ¿cuánto valdrá? ¿Se verán las películas de CD-i?

Se trata del cartucho o tarjeta MPEG. Este periférico se pondrá a la venta en octubre con un precio cercano a las 35.000 pesetas. Se podrán ver las películas de CD-i y todas las que estén comprimidas utilizando el estándar MPEG.

4- ¿Pueden verse los CDs de ordenador y Cd-i en la Saturn?

Sólo películas MPEG y CDs de audio. Es una pregunta que ya he contestado bastantes veces, y espero que ésta sea la última.

Jesús Pérez Paz (Madrid).

Dos consolas bien vivitas

Hola Yen, espero que estés de buenas y me puedas resolver estas dudillas. Por cierto, tengo una Mega Drive y una Game Boy.

1- Hace tiempo que me compré el «Zelda» de Game Boy y hasta hace poco no he conseguido terminármelo. ¿Qué juego de estas características me recomiendas?

En Game Boy tienes «Mystic Quest», parecido al «Zelda», pero más feote de gráficos. En Mega Drive tienes «Soleil» y, algo más complicado, «Shining Force 2».

2- ¿Qué sabes de un «Dragon Ball» RPG para GB?

Que no va a salir en España. No le des más vueltas.

3- ¿Seguirán sacando videojuegos para Game Boy y Mega Drive?

Claro, hombre. No empieces a preocuparte antes de tiempo.

4- ¿Electronic Arts seguirá sacando juegos para Mega Drive? Si es así, ¿actualizarán las versiones de «FIFA Soccer» y «NBA Live»?

Por supuesto que seguirá sacando cosas. De hecho, «NBA Live 96» y «FIFA Soccer 96» están ya casi listos para salir al mercado. Lo mismo te puedo decir de la versión de «FIFA Soccer 96» que THQ tiene lista para GB.

5- Y para acabar, SegaSaturn. ¿En qué tipo de juegos se especializará? ¿Hará como Mega Drive 32X o Mega CD que sólo hacen conversiones de otras consolas?

No se va a especializar en ningún tipo concreto de juegos y mucho menos en conversiones de otras consolas. La capacidad de Saturn es lo suficientemente alta como para tener sus propios juegos, muy por encima de una 16 bits. Eso sí, encontrarás conversiones de todas las recreativas de Sega.

Consolero anónimo

Neo Geo solo en CD

Tras escribir incansablemente a tu sección sin ver recompensados mis esfuerzos, vuelvo a probar suerte. Ahí van mis dudas:

1- Ahora que han salido las consolas de 32 y 64 bits, ¿crees que la Neo Geo (sin CD) acabará desapareciendo?

Más que culpa de las 32 y 64 bits, su posible desaparición puede ser culpa de la propia Neo Geo CD. Ten en cuenta que los juegos de una y otra máquina son idénticos, pero con una diferencia de precio abismal. Ló-



gicamente, los distribuidores prefieren los juegos de CD más baratos, pues son más fáciles de vender.

2- Como te habrás dado cuenta, soy un fan de Neo Geo. ¿Sería una buena idea cambiar mi Mega Drive con 8 juegos por una Neo Geo con dos juegos?

Depende de cuánto dinero tengas después para comprar más juegos. Si quieres una Neo Geo, te recomiendo que te pases al CD directamente.

3- ¿Por qué no salen juegos con zoom automático para Mega Drive?

La capacidad técnica de Mega Drive no es la misma que la de Neo Geo. Cada máquina tiene sus limitaciones.

Mr Karaoke Kanzaki (La Coruña)

Dudas deportivas

Hola Yen, soy un Hobbyconsolero fanático y desearía que me contestaras a estas preguntas:

1- ¿Cuándo disfrutaremos del «International Superstar Soccer 2»?

Es posible que aparezca antes de final de año, pero con seguridad no te puedo decir nada.

2- ¿El «FIFA Soccer 96» saldrá para Super Nintendo o sólo lo veremos en PlayStation y Saturn?

La intención de E.A. es tener las versiones 16 bits listas para mediados de septiembre. Sin embargo, un pequeño problema con Nintendo puede retrasar el lanzamiento del juego para Super Nintendo hasta octubre, coincidiendo con el de Saturn y PlayStation. De todos modos no te preocupes, que seguro que sale.

3- Qué opinas de «Kyle Petty's no Fear Racing»?

Es una opinión bastante regular. El estilo de juego pretende acercarse a «Daytona», pero no tiene la velocidad ni la definición gráfica del juego de Saturn.

4- ¿«Converse Hardcore Hoops» o «Run'N Gun»?

Ambos juegos van a salir para tu Super Nintendo, pero ni Konami ni Virgin han fijado una fecha de lanzamiento en España, así que a tener paciencia.

Marcos Conto (La Coruña)

La tarjeta 3DO Blaster

Desearía que me respondieses a estas preguntas. Pero ante todo, enhorabuena por hacer una publicación con tanta calidad. Las preguntas son:

1- ¿Hay alguna tarjeta para compatibilizar un ordenador con el 3DO? ¿Qué características debe tener el ordenador para poder usar esta tarjeta?

Se llama 3DO Blaster y es una tarjeta de ampliación muy similar a, por ejemplo, una de sonido. Lógicamente necesitas tener un lector de CD, un buen procesador y una buena RAM.

2- ¿La diferencia de resolución entre Saturn y PlayStation influirá en el tamaño de los sprites y los polígonos?

No tiene porqué haber una relación directa entre el tamaño de los sprites y la resolución en pantalla. Una podrá presentar sprites más grandes que la otra, pero otra cosa es que el procesador pueda gestionarlos.

3- ¿Saldrá «Mortal Kombat III» para Saturn?

Sí, pero por lo menos hasta primavera, nada.

4- ¿Qué juegos vendrán con PlayStation? ¿A qué precio saldrá esta consola?

Aunque todavía no es oficial, te puedo adelantar que PlayStation no va a salir con ningún pack, es decir, se venderá la consola sola y al precio oficioso de 59.990 pts. Los juegos costarán entre 8.000 y 10.000 pts.

Pedro Prieto (La Coruña)

Titulos para la Saturn

Hola Yen, soy el afortunado poseedor de una Saturn con 8 duditas de nada.

1- ¿«Virtua Fighter 2» para Saturn será igual que en la recreativa o será la primera parte con texturas?

Sega dice que será igual que la recreativa, pero como el juego no ha salido, no te puedo asegurar nada. Eso sí, no será la primera parte con texturas, ya que este juego se llama «Virtua Fighter Remix» y estará a la venta en noviembre.

2- ¿Saldrá «Doom» para Saturn o algo parecido?

Por el momento no se sabe nada, pero un juego parecido podría ser «Deadalus», aunque tampoco sé qué fecha de lanzamiento tendrá en nuestro país.

3- ¿Para cuándo el «FIFA Soccer 96» para Saturn?

Ya muy pronto. Es decir, para octubre.

4- ¿Qué juegos sacará Namco para Saturn?

Por el momento han confirmado «Cyber Sled» y puede que «Starblade». Si tú te refieres a «Ridge Racer» o «Toshinden», ya te puedes ir olvidando.

5- ¿Hay algún juego de basket para Saturn?

En diciembre, Sega pondrá a la venta su «NBA Basketball» con todos los equipos de la NBA y sus jugadores.

6- ¿Los CDs NTSC de Saturn son compatibles con la consola pal?

No, son totalmente incompatibles.

7- ¿El tiempo de carga es siempre igual o variará con juegos más potentes?

Varía según el tipo de juego y la información que precise cargar. Por el momento ningún juego ha requerido un excesivo tiempo de carga

8- ¿Hay preparado un «Daytona USA 2»?

Simplemente, no.

Un Saturnino de Barcelona.

Dime cuando, cuando, cuando

Hola Yen, somos dos colgados por los videojuegos y tenemos unas preguntas que hacerte:

1- ¿Cuándo saldrá el «Virtua Fighter» para 32X?

En noviembre estará ya en la calle.

2- ¿Cuál nos recomiendas, el «Stellar Assault» o el «Mother Base» para 32X?

«Stellar Assault» es más completo e interesante.

3- ¿Va a salir el «Doom 2» para 32X?

No, por el momento.

4- ¿Saldrá un pack de Saturn con el cable de antena?

No, Saturn se vende exclusivamente con el euroconector, pero puedes comprar el cable por separado, que no es demasiado caro.

5- ¿Cuál es mejor «Daytona USA» o «Ridge Racer»?

Me lo pones difícil, pero personalmente me decantaría por «Ridge Racer». Pero te aviso de que no todo el mundo opina igual

6- ¿Tardan mucho en cargar los juegos de Saturn?

Por el momento su tiempo de acceso es muy breve, aunque algunos juegos requieren más esfuerzo que otros.

7- ¿Cuándo saldrán PlayStation y 3DO en España?

PlayStation en septiembre, y 3DO se ha retrasado a octubre.

8- ¿Van a salir más juegos de rol para Mega Drive traducidos al castellano?

Este mes sale «Light Crusader», antiguo «Relayer», que verás comentado en este mismo número.

AGP y JCP (Málaga)

CONCURSO DE DIBUJO PRIMAL RAGE



Seguro que te has quedado impactado con las imágenes de Primal Rage que te hemos ofrecido este mes. Pues si te alucina el tema de los dinosaurios, te atrae el espectáculo de la lucha y quieres ganar una máquina recreativa auténtica de este impresionante juego, ahora tienes la oportunidad de conseguirlo. Para ello tan sólo tienes que enviarnos un dibujo basado en los saurios protagonistas de Primal Rage.

¡¡Consigue una recreativa auténtica de Primal Rage!!





Además habrá diez premiados con un cartucho y una camiseta de PRIMAL RAGE.

· El dibujo que presentes a concurso deberá estar basado en el juego Primal Rage, pero no existen limitaciones en cuanto a su argumento: podrás dibujar a uno a o varios personajes, reflejar la agresividad de una pelea, recrearte en la belleza de los escenarios... los únicos límites son los de tu imaginación y tu creatividad.



· La fecha tope de recepción de originales será el día 30 de Septiembre.

· Junto con el dibujo, deberás enviarnos dos cupones, -el que aparece en estas páginas y otro que apareció en el número 47 de Hobby Consolas (mes de agosto), y responder en ellos a las preguntas que te hacemos sobre Primal Rage.



· El dibujo y los dos cupones de participación deberás enviarlos a:
HOBBY PRESS
HOBBY CONSOLAS;
Apartado de Correos 400;
28100 Alcobendas ; Madrid,
e indica en la esquina del sobre «Concurso Primal Rage»

· Anímate, además de este sensacional primer premio habrá 10 cartuchos y 10 camisetas de regalo para aquellos dibujos en los que encontremos "algo especial". ¡Seguro que uno de ellos es el tuyo!







BASES CONCURSO PRIMAL RAGE

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envien los 2 cupones de participación que aparecen en los números de agosto y septiembre (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas junto al dibujo que presenten a concurso, a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS; HOBBY CONSOLAS; CONCURSO PRIMAL RAGE; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

2.- La elección del ganador se hará en Madrid entre miembros del Departamento de Marketing de ERBE SOFTWARE y la redacción de HOBBY CONSOLAS, entre los dias 5 y 10 de octubre.

3.- El primer premio consiste en una RECREATIVA PRIMAL RAGE.

4.- Se elegirán así mismo diez segundos premios consistentes en el juego PRIMAL RAGE (a elegir entre los formatos: SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, GAME GEAR, GAME BOY, PLAYSTATION o SATURN) y una camiseta del juego.
Los premios no podrán canjearse por dinero. La máquina se entregará en enero de 1996.

5.- Los trabajos ganadores se publicarán en las páginas de HOBBY CONSOLAS.

6.- Los originales no les serán devueltos a los participantes.

7.- La fecha de comienzo de esta promoción es el dia 25 de julio de 1995 y finalizará el 30 de septiembre de 1995.

8.- Caso de no recibir el premio en la fecha indicada en la carta, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravio.

9.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

10.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS y ERBE SOFTWARE.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN «PRIMAL RAGE» SEPTIEMBRE

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad...

Provincia ....

C.Postal.......................Teléfono.................................Edad ....

¿CUÁLES SON LOS NOMBRES DE LOS 7 SAURIOS PROTAGONISTAS DE PRIMAL RAGE? ....

....

EN CASO DE RESULTAR PREMIADO CON UN CARTUCHO, DESEO QUE SEA PARA LA CONSOLA ....

¡Que no se te escape!



en este número:

Un **fabuloso** CD-ROM con demos de «Fade To Black» y «3D Lemmings» entre otros juegos para PC y Mac, además de reportajes sobre Acclaim y «Prisoner of Ice», y trailers de «Apollo XIII» y «Congo».

El **arrollador** «Destruction Derby» calienta sus motores; y mientras tanto «Fade To Black» no para de impresionarnos. Para finalizar, los patas arriba de «Bureau 13» y «Guilty».

Un **suplemento** que descubre la gran apuesta de Sony: Así es la PlayStation, la máquina que hará temblar el mundo del videojuego.



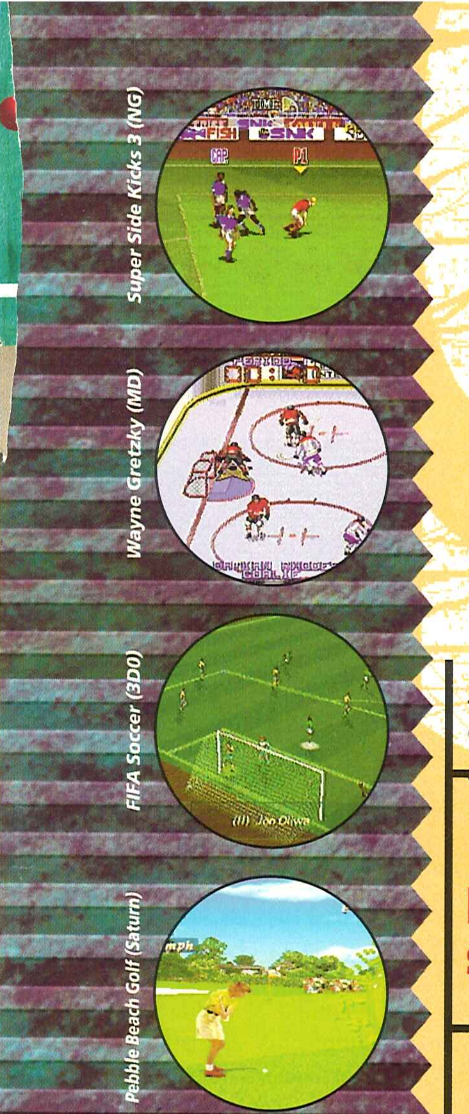
GRAN CONCURSO

Sorteamos 5 Playstation como ésta

Ya a la venta en tu kiosco por sólo 595 ptas.



Micromanía, sólo para adictos



HOBBYSPORTS





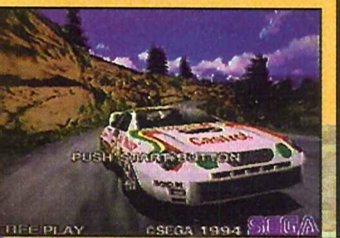
La Noticia *Estas navidades estará disponible en Japón*

Sega Rally ya corre en Saturn

Desde Japón se está llevando con suma cautela la **conversión de** la afamada recreativa **«Sega Rally» para los 32 bits** de Sega. Sin embargo, el equipo de Hobby Sports ha tenido acceso a unas **primeras imágenes** de lo que posiblemente sea el **mayor crack en Japón para las Navidades**.

Como veis en las pantallas, Sega ha logrado introducir en este compacto toda la espectacularidad del arcade, subsanando, además, los problemas de generación de polígonos que pudimos apreciar en «Daytona USA». Según los últimos rumores, el juego permitirá la participación de **dos jugadores simultáneos utilizando un cable que conecte dos consolas**. Lástima que por el momento en España nos tengamos que conformar con soñar... ¿en la primavera?







«Powerful Baseball'95» ya está disponible en Japón

Un original béisbol de Konami para PlayStation

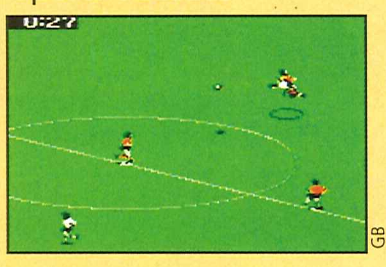
Por tierras japonesas ya están disfrutando de toda la simpatía que encierra el último juego que **Konami** ha desarrollado **para PlayStation** bajo el nombre de **«Powerful Baseball'95».** Aprovechando el tirón que el béisbol tiene en el Lejano Oriente, Konami ha tenido tan claro hacia qué deporte debía destinar su tiempo, como que debía tratarse de algo que **conjugara el respeto hacia las reglas de dicho deporte con la simpatía de sus protagonistas**. Y vaya si lo ha logrado.

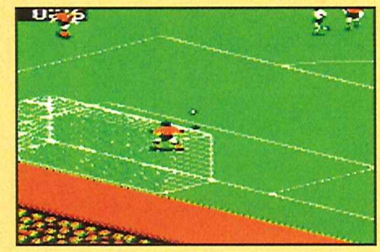
El juego no concede nada a lo fantasioso en lo que al desarrollo y a las reglas se refiere, sino que lo derrocha todo en los jugadores protagonistas. Se trata de unos **muñecos pequeños y con formas redonditas**, que están dispuestos en todo momento a sacar de vosotros más de una sonrisa. El que estén algo entrados en kilos no les impide en absoluto ser muy **ágiles y rápidos en el momento de lanzar y golpear la bola,** o cuando llega la hora de correr hacia las bases.

Como suele ocurrir con estos deportes, existen dudas sobre **si aparecerá o no en España,** pero de momento aquí queda este adelanto.



SportPreview





Consola
GB -GG
Compañia
THQ
Lanzamiento
Septiembre





El fútbol más grande para las consolas más pequeñas



La temporada futbolística no va a poder comenzar de mejor modo para los usuarios **de Game Boy y Game Gear**, puesto que para el mes de **septiembre**, coincidiendo precisamente con el inicio de la liga española, tienen anunciadas sus salidas al mercado las respectivas versiones del emblemático juego de fútbol **de EA Sports**. En esta oportunidad han sido desarrolladas por la compañía **THQ**, van a aparecer bajo el nombre de **«FIFA International Soccer 96»**, y sus principales señas de identidad vendrán marcadas por su elevada calidad y por la multitud de equipos a vuestra disposición.

Ya de entrada se podrá **elegir el castellano** como idioma en el que aparezcan todos los textos, lo cual es muy de agradecer, y a partir de entonces llegará lo mejor: nada menos que **200 equipos internacionales a vuestro servicio** para elegir el que más os apetezca, y dar lugar así a peculiares encuentros como un Albacete-Inter, por poner un





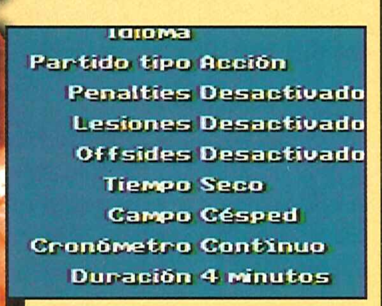


En las versiones realizadas para las portátiles de Sega y Nintendo podréis presenciar los enfrentamientos más insospechados que podáis imaginar, como por ejemplo éste Albacete-Italia que muestra la imagen superior.



De la mano de THQ, la nueva versión de «FIFA Soccer» saldrá a la luz para las portátiles con su habitual calidad, coincidiendo con el inicio de la campaña liguera.

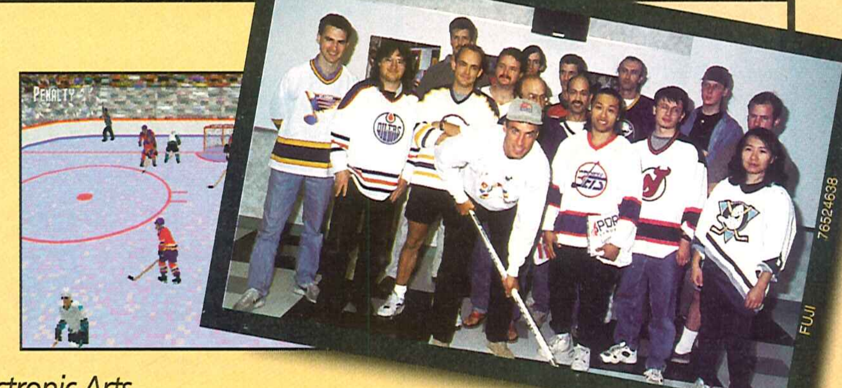
ejemplo. **Cuatro competiciones** en las que participar, **unos jugadores de muy buena presencia**, passwords para poder salvar los partidos de la temporada, y un buen número de virtudes más se acumulan en los **cuatro megas** que atesora. ¡Ah!, y si sois de aquellos a los que no les gusta jugar solos y sentís la necesidad de destrozar futbolísticamente a vuestro hermano o amigo, sabed que la versión para la portátil de Nintendo estará especialmente adaptada **para ser engullida por el Super Game Boy** y que así puedan jugar **dos personas simultáneamente.**





La Liga española será uno de los principales reclamos con los que contará este «FIFA Soccer» para captar la atención de los aficionados.





Otra excelente creación de Electronic Arts

«NHL Hockey 96» en Saturn y PlayStation

Durante los próximos meses de **otoño**, el hockey sobre hielo va a convertirse por méritos propios en una de las grandes estrellas deportivas para los soportes **Saturn y PlayStation.** El causante de ello será **«NHL Hockey 96»**, el último título sobre este deporte creado con muchísimo mimo **por Electronic Arts** y cuya distribución correrá a cargo de **DroSoft**, por el que apostamos que va a dejar perplejo a más de uno.

Se tratará del juego de hockey más realista y auténtico que haya aparecido por soporte alguno hasta el momento, pues contará con unos **gráficos tridimensionales de altísima resolución** y con **sonidos digitalizados** de impresionante calidad, dignos de un CD. Diversas cámaras se encargarán de recoger todo cuanto suceda sobre la helada pista, peleas y encontronazos incluidos. En este sentido cabe decir que la competición en «NHL Hockey 96» **será mucho más feroz y excitante que nunca**, lo cual repercutirá por encima de todo en los jugadores, que se verán afectados por múltiples lesiones.

En el aspecto estratégico, se incluirán **nuevas tácticas defensivas** para que aumente la dificultad a la hora de encajar un gol, aunque tampoco se han olvidado de dotar a los jugadores de **espectaculares movimientos** para llegar a la portería contraria. Pero aquí no se acaba todo, porque ambas versiones encerrarán otro buen número de novedosos aspectos, que os iremos ofreciendo sorbito a sorbito para que no siente mal a nadie a lo largo de los próximos meses. De cualquier modo, y para los más impacientes, ya os podemos adelantar que está **a puntito de salir la versión de este mismo juego pero para las consolas 16 bits**, que tampoco está nada mal.







Amenaza con destronar al mismísimo «NBA Jam»

«Run and Gun»: de la recreativa a Super Nintendo

Con el aliciente de ser un auténtico **simulador de baloncesto** y bajo el sello de **Konami**, **«Run and Gun»** tiene todas las expectativas para convertirse en un futuro sucesor de «NBA Jam» en el reinado de los juegos de basket **para Super Nintendo.** Se trata de una conversión de la famosa recreativa del mismo nombre que aún no está concluida, así que no se conoce con certeza cuándo lo podremos ver por estos lares.

Pese a ello, ya os podemos ir adelantando que estará adaptado para que participen **cuatro jugadores** y que contará con todos los equipos de la NBA. Además, incluirá un modo para que podáis **configurar a vuestros propios jugadores** y mantendrá unas animaciones llenas de suavidad y una **velocidad de juego extraordinariamente elevada.**





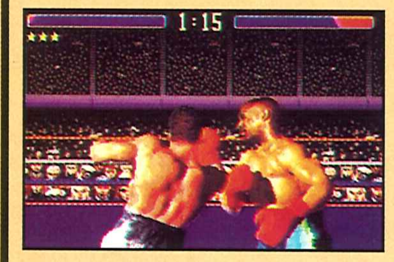
Al tratarse de un auténtico simulador, podréis sentir en toda su intensidad las vibrantes emociones que proporciona el baloncesto.

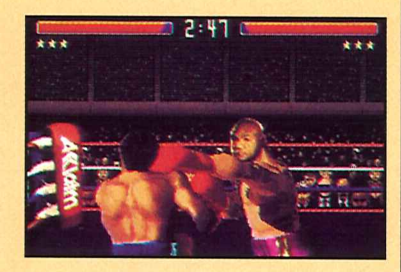
«Triple Play Baseball» brilla en los 16 bits de Sega

EA Sports también sabe de béisbol

Electronic Arts ha puesto todo su empeño en crear un juego de béisbol rico en estrategias y multitud de detalles, que destile espectacularidad y que en muy poco tiempo ponga a todo el mundo a hacer "home runs" y a robar bases como locos. Y su empeño se ha convertido en realidad con **«Triple Play Baseball»**. El juego cuenta con la posibilidad de que disfruten **cuatro jugadores simultáneamente** e incluye la posibilidad de disputar partidos amistosos, All-Star o una temporada completa en **28 estadios diferentes**.

En principio, «Triple Play Baseball» saldrá **para Mega Drive** y es posible que también lo haga **para Saturn y 3DO.** Sin embargo, y pese a su elevada calidad, es casi seguro que no lleguemos a verlo circulando por las consolas de nuestro país.





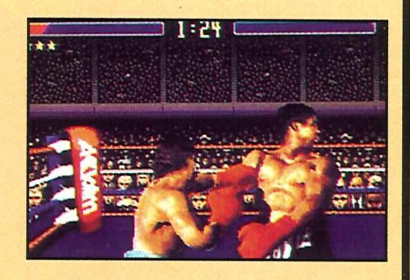
«Foreman for Real» para Super Nintendo y Mega Drive

El K.O. tecnológico de Acclaim

Protagonizado por el campeón mundial de los pesados **George Foreman**, este simulador del deporte del cuadrilátero reproduce todos los movimientos, golpes y estratagemas de los ases del boxeo. Vuestra meta a lo largo del juego será **alcanzar el máximo título de los pesos pesados** a partir de la categoría de aficionados. Para ello, en el camino tendréis que dejar sobre la lona a **20 de los boxeadores más duros del mundo**, incluido el mítico Foreman.

Todos los adelantos de la técnica patentados por **Acclaim** se dan cita a lo grande en **«Foreman for Real» para los 16 bits de Nintendo y Sega.** Gracias a la ya famosa **"motion capture technology"** se han reproducido los movimientos de boxeadores reales, y además se ha utilizado el método de **"blue screen"** para escanear los rostros de los púgiles en 13 posturas diferentes, recreando así todos sus gestos y sus ágiles reacciones al dar o recibir un golpe.





«Val d'Isere Skiing and Snowboard» reaparece en Jaguar

Atrévete a descender por las nevadas pistas de los Alpes

Los poseedores de una Super Nintendo recordarán un juego llamado **«Val d'Isere Skiing and Snowboard»**, que no hace demasiado tiempo se dejó ver por aquellos bits. Pero por lo visto aquella experiencia no le satisfizo demasiado, y ahora, **ya mismo saldrá a la venta**, volverá a probar suerte en un soporte diferente, concretamente **en la Jaguar de Atari**.

De nuevo la estación invernal de Val d'Isere será testigo de los escalofriantes descensos que podréis realizar **sobre los clásicos skies o sobre la tabla de snowboard** por sus nevadas laderas. Las impresionantes paredes de los Alpes han sido reproducidas perfectamente, lo que unido a la excelente **sensación de velocidad** que consigue transmitir el juego, logrará estremecer a más de uno. En él podréis tomar parte en **pruebas de descenso, slalom gigante y especial,** para que puedan disfrutar tanto los fanáticos de la velocidad pura sobre nieve como los gustosos del zigzagueo.

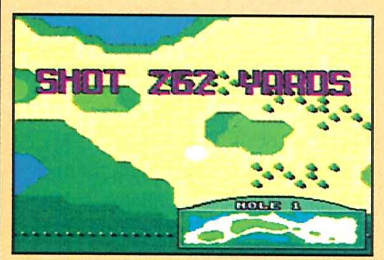




Sport**Preview**



En septiembre, y tras unos cuantos meses de sequía golfística, los usuarios de Super Nintendo podrán disfrutar de nuevo de un simulador de golf que destacará por la textura de sus campos.



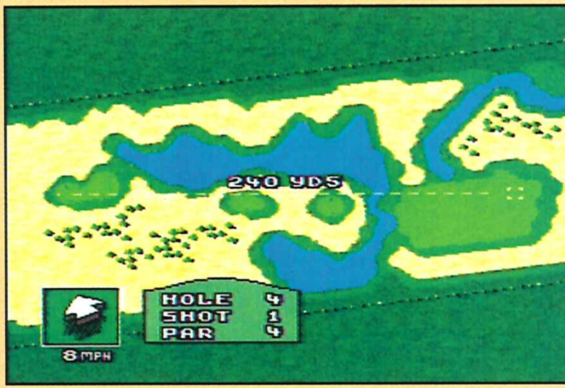
Los simuladores de golf no se han prodigado demasiado **en Super Nintendo** durante los últimos tiempos, y tal vez haya sido esa la razón que ha impulsado a la compañía **Virgin** a crear este **«World Masters Golf»**, un **16 megas** con el que dicha compañía intentará ganarse a buena parte de los numerosos aficionados que tiene este deporte en nuestro país.

Para lograrlo, no han dudado en utilizar el **Modo 7, efectos tridimensionales y greens rotantes** que resultan impresionantes a la vista. Pero lo que verdaderamente distinguirá a «World Masters Golf» del

Consola
Super Nintendo
Compañía
Virgin
Lanzamiento
Septiembre

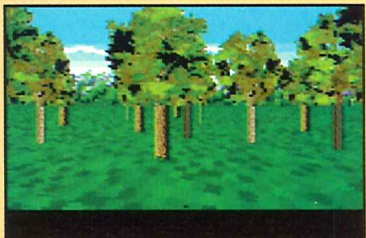


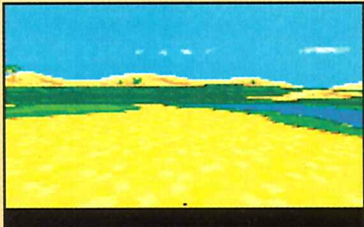
«World Masters Golf» ha sido el primer juego de golf para cuya realización se ha utilizado la técnica "Gauraud Shading", y ello se puede apreciar sobre todo en los contornos y en las texturas de los campos de juego.



Desde la perspectiva aérea que se ofrece de cada hoyo, podréis dibujar mentalmente el recorrido aproximado que debe tomar vuestra bola para acercaros a la bandera con opciones de conseguir un birdie o el par.









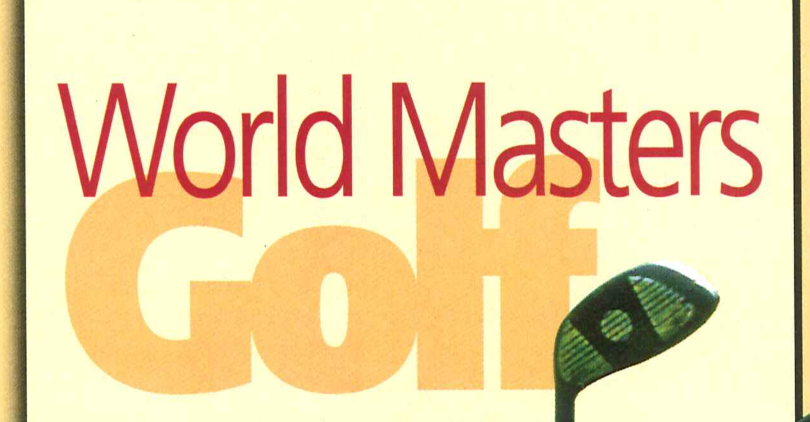






resto de los simuladores golfísticos será la utilización por parte de éste de la **técnica "Gouraud Shading"**, que consigue suavizar los contornos y **crear unos campos de magníficas texturas**. Hasta ahora ningún otro juego de golf ha empleado dicha técnica, lo que supone un tanto que cabe anotar en su favor.

Su elevado grado de jugabilidad también será uno de los puntos fuertes del cartucho, junto a las tres modalidades de juego que presenta: **torneo, matchplay y el omnipresente modo para practicar** destinado a los no muy iniciados. Así que ya podéis ir buscando vuestro propio cady, porque el desafío de los 18 hoyos ya está muy cerca. Tenéis de tiempo únicamente **hasta el próximo mes de septiembre.**



World Masters Golf

Virgin recupera el golf en Super Nintendo

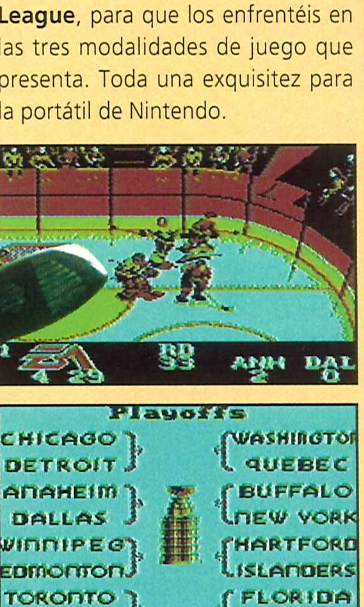


«NHL Hockey 95» está ya a punto de salir a la venta

La Game Boy también se apunta a la hockeymanía

Pues parece que el **hockey sobre hielo** se ha puesto ahora, cuando más aprieta el calor en nuestro país, más de moda que nunca. Y para comprobarlo, basta con echar un vistazo a estas páginas de Hobby Sports. Ni siquiera la más pequeña de Nintendo ha podido hacer frente a la hockeymanía, puesto que para ella ya se encuentra listo y dispuesto **«NHL Hockey 95»**, un cartucho que **ha versionado Probe Software para THQ**, y que **Arcadia** se encargará de distribuir en España.

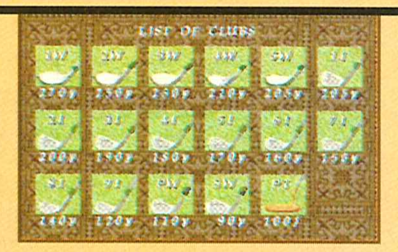
El juego ha sido especialmente adaptado para que se pueda **acoplar al Super Game Boy**, y sus cuatro megas contendrán a **todos los equipos de la National Hockey League**, para que los enfrentéis en las tres modalidades de juego que presenta. Toda una exquisitez para la portátil de Nintendo.



El más puro sabor a golf

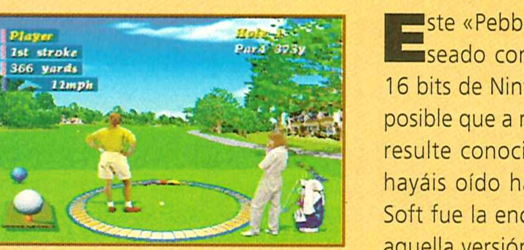
Pebble Beach Golf Links

- SATURN
- Golf
- Sega
- T & E Soft







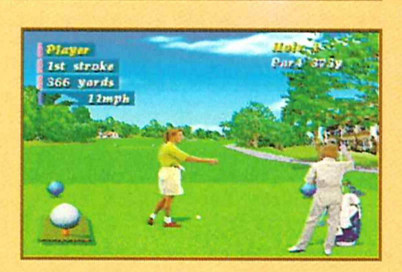




Nº jugadores:	**De 1 a 4**
Nº de hoyos:	**18**
Niveles de dificultad:	**1**
Continuaciones:	**Graba**
Megas:	**--**

Este «Pebble Beach» ya se ha paseado con anterioridad por los 16 bits de Nintendo, así que es muy posible que a muchos de vosotros os resulte conocido, o cuando menos hayáis oído hablar algo de él. T&E Soft fue la encargada de desarrollar aquella versión, y este mismo grupo es, precisamente, quien ha elaborado la que ahora aparece para el soporte estrella de Sega.

Dos aspectos destacan por encima del resto a la hora de hablar sobre esta versión para Saturn: los cuadros estadísticos e informativos, y las digitalizaciones. Sobre los primeros hay que decir que abarrotan el juego. Podéis encontrar datos específicos sobre cada hoyo, estadísticas detalladas de cada jugador, información acerca de la distancia que puede alcanza la bola según se golpee con un palo o con otro, e incluso cuenta con una especie de diccionario en el que se aclaran todos los conceptos



básicos del golf, que a buen seguro puede resultar útil a más de uno.

Las digitalizaciones componen el segundo gran aspecto del juego, ya que los protagonistas, de magnífico tamaño por cierto, y el público presente en los campos son digitalizados. De esta manera se consigue obtener una sensación de mucho mayor realismo.

Por lo demás, seis serán los modos en los que se pueda jugar, a los que hay que añadir un séptimo en el que simplemente se os permite asistir como espectadores, de lujo eso sí, a un torneo que disputan jugadores controlados por la computadora. Y hablando de jugadores, podéis elegir entre cuatro golfistas, tres hombres y una mujer, y escoger a vuestro propio caddie entre una baraja que también se compone de tres hombres y una mujer.

Naturalmente, debéis estar pendientes de la dirección del viento, la colocación de vuestros pies cuando vayáis a golpear y, lo que es más importante, de coger el palo más adecuado para cada situación y cada distancia. Todo ello puede crear alguna que otra dificultad, pero como suele ocurrir con todo simulador deportivo, con mucha práctica llegaréis a lo más alto de la cima golfística.



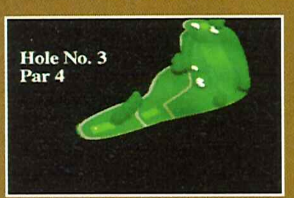


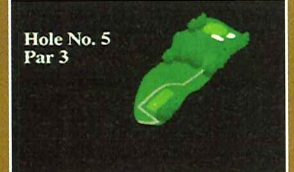
En el mapa que aparece a la derecha, podéis ver la trayectoria que toma la bola para que os hagáis una idea aproximada acerca de dónde va a caer.



El juego incluye un pequeño manual que perfectamente podría llamarse diccionario básico del golfista, puesto que en él aparecen explicados los términos que más a menudo se suelen utilizar dentro de este mundillo.

El desafío tiene múltiples formas

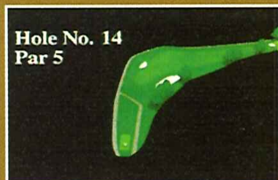




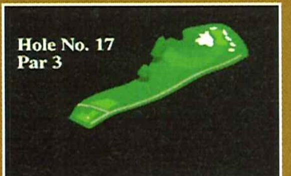




Éstos son algunos de los hoyos que componen el recorrido. Antes de comenzar a jugarlos, Craig Stadler os hará una rápida radiografía de ellos para que conozcáis sus secretos y la mejor manera de atacarlos.

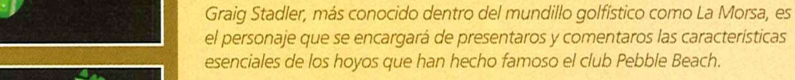








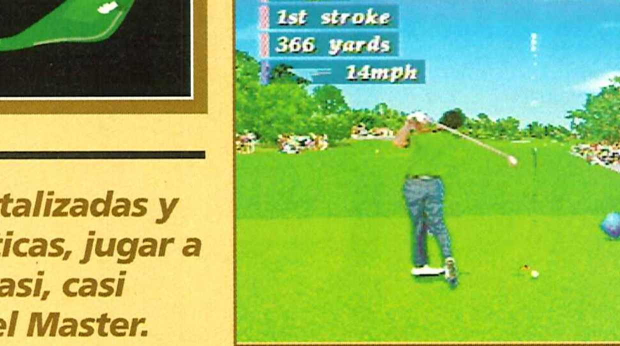




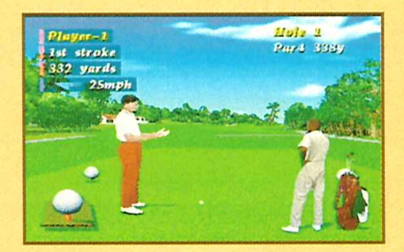
Graig Stadler, más conocido dentro del mundillo golfístico como La Morsa, es el personaje que se encargará de presentaros y comentaros las características esenciales de los hoyos que han hecho famoso el club Pebble Beach.



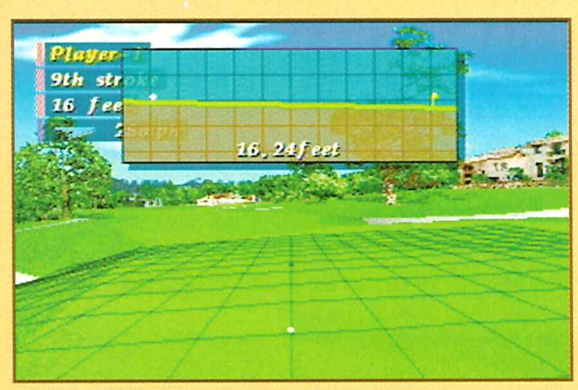
Con sus imágenes digitalizadas y sus completas estadísticas, jugar a «Pebble Beach» será casi, casi como tomar parte en el Master.

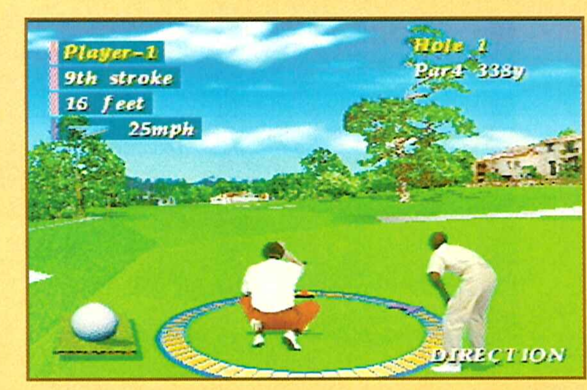












Golf digitalizado

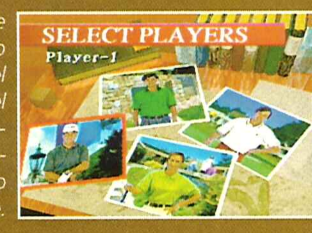
T&E Soft se ha esmerado para acercarnos lo máximo posible al espíritu de este deporte, y para ello ha apostado al cien por cien **por las digitalizaciones** y por una realización técnica, sobre todo **en lo que a texturas se refiere**, francamente impresionante, que empapan el juego de un **enorme realismo**. No conforme con ello, lo ha inundado con un **vasto número de opciones y estadísticas** de las que no cabe hacer el mínimo reproche, porque resultan en todo momento útiles.

Cuesta un poco de tiempo llegar a conseguir que ciertos golpes no se vayan fuera de los límites del campo, cosa lógica tratándose de un simulador, pero cuando se dominan resulta un juego verdaderamente divertido. En su compañía tendréis **un buen número de horas de diversión,** sobre todo si competís con un amigo.

The Edge

Selecciona jugador y caddie

En este «Pebble Beach» no sólo podéis elegir el jugador con el que deseáis jugar, sino también a vuestro propio caddie.





Positivos

+ Las digitalizaciones de golfistas y de público hacen más real el juego.
+ La inclusión de un manual en el que se explican los términos típicos del golf.

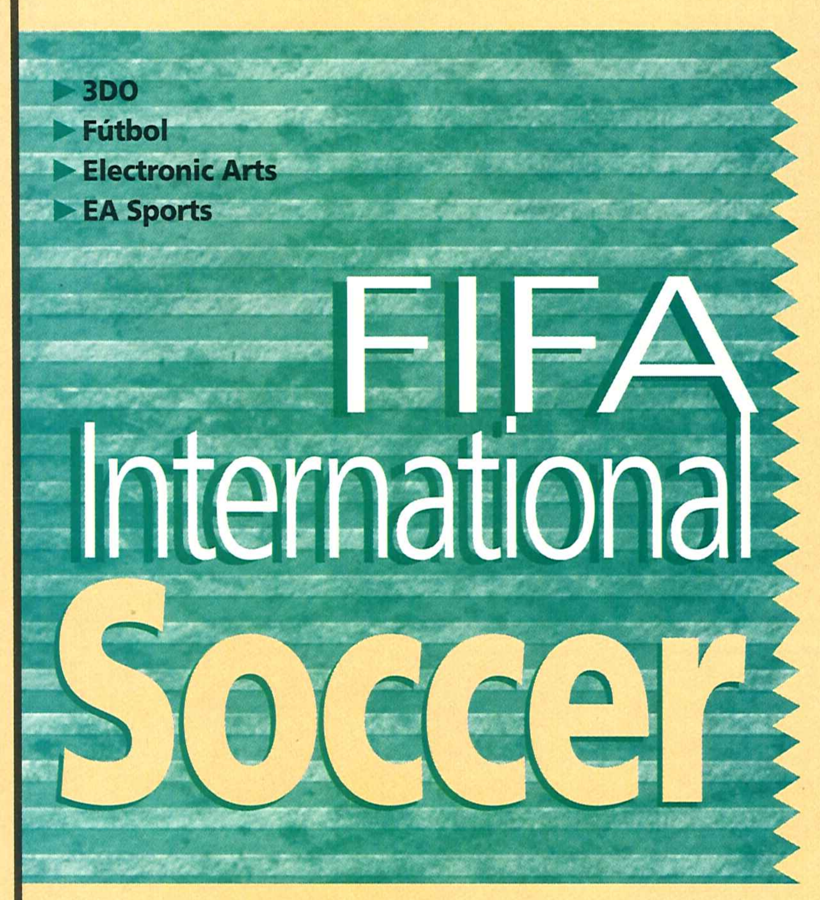
Negativos

- Tiene algunos saltos, por ejemplo cuando el caddie entrega el palo al jugador.
- Conquistar un título os llevará muchísimo tiempo de práctica.

Pebble Beach Golf Links

Licensed by Pebble Beach Company © SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995 © T&E SOFT, Inc. 1989, 1995 All rights reserved

Gráficos 92 · Música 83 · Sonido FX 88 · Jugabilidad 88 · Adicción 90 · TOTAL 88



FIFA International Soccer



3DO ya conoce el auténtico fútbol



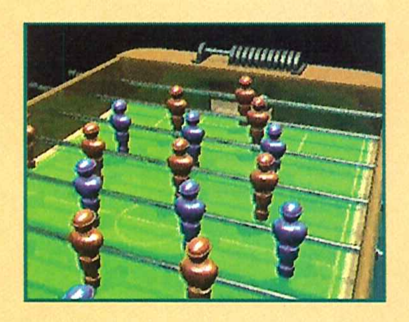


Cuando hablamos de **Electronic Arts**, y más concretamente de uno de sus títulos más emblemáticos, **«FIFA Soccer»**, tenemos que ponernos en pie, ya que nos estamos refiriendo a uno de los juegos que más hondo ha calado entre los consoleros aficionados al deporte. Así que amigos, ya os podéis ir levantando de vuestro asiento, porque vamos a hablar mucho de él en las próximas líneas, y también en los próximos números de nuestra revista.

Pero de momento, centrémonos en esta **versión para 3DO que está ya a la venta en nuestro país** y que es notablemente superior a cualquier otra aparecida hasta ahora, cosa por otra parte totalmente lógica si se tiene en cuenta que el soporte que la acoge también es el más potente en los que se ha dejado ver. Ésta es una indudable ventaja que EA Sports ha sabido aprovechar, para poner en escena **unos sprites y unos gráficos de impecable realización técnica,** al igual que ocurre con los animosos **sonidos de las aficiones**.

En total serán **49 selecciones** nacionales las que se enfrenten en **cuatro modos de juego diferentes**: partido amistoso, ligas de ocho equipos, torneos con 6 grupos de cuatro, y campeonatos de copa con 16 participantes. **Siete cámaras**, que podéis alternar a vuestro antojo en el transcurso del partido, se encargarán de seguir el juego desde diferentes perspectivas para mostraros todo cuanto suceda. Y por si aún así se os escapa algún detalle, **podéis tirar de las múltiples repeticiones.**

Los menús también contienen un enorme número de opciones, **con todo tipo de estadísticas e informaciones** que pueden resultar útiles al jugador. Pero la guinda a este



sabroso pastel tendrá lugar durante los descansos, donde aparecerán imágenes en las que se registran algunos **momentos importantes de la historia del fútbol.**

Pequeños defectos y deficiencias al margen, podemos asegurar que estamos ante el punto culminante de «FIFA Soccer». Al menos de momento, ya que para los próximos meses prepara un nuevo y fortísimo desembarco en diversas consolas



Las múltiples cámaras que siguen el transcurso del partido, siete en concreto, y la posibilidad de "jugar" con las repeticiones, permitirán al jugador obtener secuencias tan espectaculares como ésta, repletas de plasticidad.



El juego tampoco anda nada mal en lo que a animaciones se refiere. En este sentido, uno de los momentos culminantes llegará cuando alguno de los equipos logre marcar un gol, como podéis apreciar aquí.













Nº jugadores: **Hasta 6**
Nº de equipos: **49**
Niveles de dificultad: **1**
Continuac.: **Graba partidos**
Megas: **–**

Positivos

+ La sensación de realismo que transmite.
+ La inclusión de imágenes con los mejores momentos de la historia de los mundiales.
+ Los completísimos menús que contiene.

Negativos

- En determinados momentos resulta algo confuso saber qué jugador posee el balón.
- La jugabilidad se resiente cuando se opta por la cámara que sigue al balón.

Siete cámaras para que veas absolutamente todo



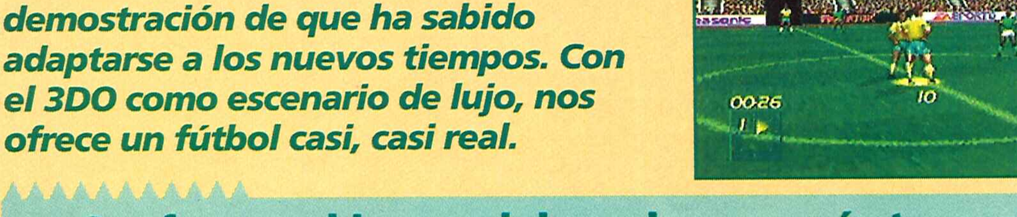






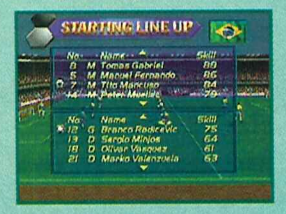
Desde casi todas las perspectivas que muestran las cámaras, se puede apreciar perfectamente el transcurso del juego. Sin embargo hay una, la más cercana al balón concretamente, en la que la jugabilidad se reduce de manera considerable debido al estrecho campo de visión que se tiene.

En su día ya fue el mejor juego de fútbol para los formatos de 16 bits, y ahora «FIFA Soccer» hace toda una demostración de que ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos. Con el 3DO como escenario de lujo, nos ofrece un fútbol casi, casi real.



Conforma el juego del modo que más te guste

Antes de iniciar los partidos, podéis modificar a vuestro gusto todos los aspectos del juego que aquí os mostramos. Algunos de ellos son tan importantes como la alineación titular, el estilo de juego que se va a practicar, la disposición táctica sobre el campo o la cámara desde la que ver el juego.



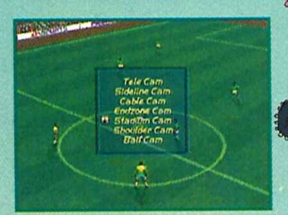












Calidad por encima de todo

Nos encontramos ante un simulador futbolístico de una calidad impresionante, cosa lógica si tenemos en cuenta que se ha unido la habitual espectacularidad de **«FIFA Soccer»** con la gran capacidad del **soporte 3DO**, sobre todo a la hora de fabricar texturas. Electronic Arts vuelve a deleitarnos con unos partidos tan vibrantes y repletos de acción como siempre, pero **más reales** que nunca. **Gráficos, sonidos, texturas, animaciones y perspectivas** desde las que seguir el juego han sido cuidados al máximo, con el fin de obtener un fútbol muy cercano al de verdad. Además, es de agradecer que EA se siga preocupando por hacer los partidos cada vez más amenos, y a tal efecto haya introducido durante los descansos **imágenes que reproducen los mejores momentos** de los mundiales.

The Edge



Gráficos 92 **Música** 90 **Sonido FX** 94 **Jugabilidad** 90 **Adicción** 90 **TOTAL** 91



- SUPER NINTENDO
- Hockey sobre hielo
- Time Warner
- Time Warner

Wayne Gretzky



Hockey a toda pastilla

Los juegos de hockey no se dejan ver demasiado a menudo por las consolas españolas y, claro, hay que exprimir al máximo los pocos que llegan, sobre todo si atesoran la calidad de este **«Wayne Gretzky and the NHLPA All-Stars»**.

De entrada debéis saber que el personaje que da nombre al juego es un **auténtico símbolo del hockey en el norte de América**. Lógicamente, no podía prestar su nombre a algo que no mereciera de verdad la pena.

Antes de comenzar los partidos, se tendrá acceso a un **amplísimo menú de posibilidades**. Se podrá elegir entre 3 niveles de dificultad, el tiempo de duración de cada periodo, el **número de jugadores de campo (3 ó 5)**, y si se desea jugar en el **modo simulación**, que incluye todas las reglas, o en el **modo arcade**, donde casi todo vale y en el que los jugadores llevan a cabo un hockey imposible de ejecutar en la realidad.

Pero ahí no acaba todo ya que, además, se permitirá elegir entre **cuatro competiciones diferentes**, de las que destaca el entrenamiento y los 4 torneos que se disputan a lo largo de la temporada. En cuanto a número de **equipos**, tampoco anda mal servido: aparecen **26** que componen la **Liga estadounidense**, equipos canadienses incluidos, **y 6 poderosas selecciones mundiales**.

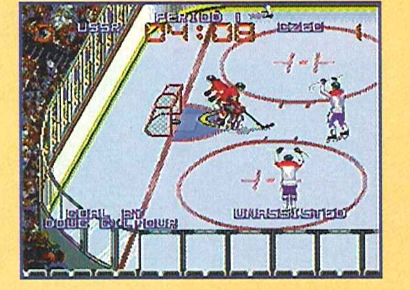
No faltarán las repeticiones y la presencia de distintas imágenes digitalizadas de los momentos claves del encuentro. Pero como todo no podía ser bueno, tiene también aspectos algo decepcionantes que radican en los gráficos y, sobre todo, en los sonidos. A pesar de esto, el juego es bastante completo y divertido, que en definitiva es de lo que se trata .

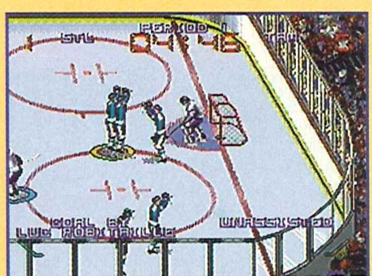


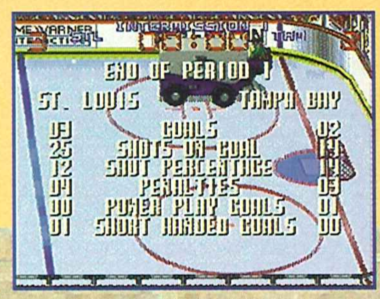
Nº jugadores: **Hasta 4**
Nº de equipos: **32**
Niveles de dificultad: **3**
Continuaciones: **Graba**
Megas: **16**



Las peleas entre jugadores es uno de los momentos cumbre del juego. Para no perdernos ni un solo detalle del enfrentamiento gozaremos de una visión mucho más cercana del mismo.





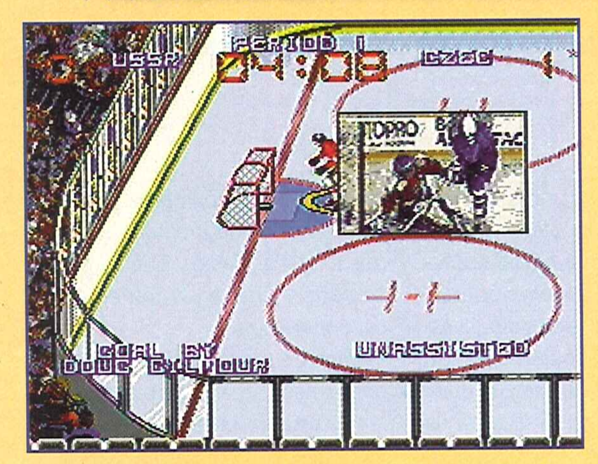




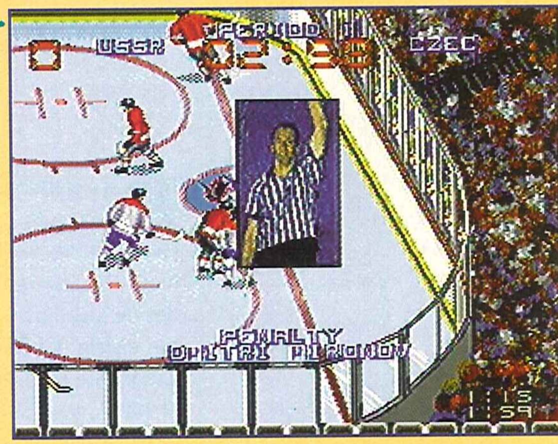


La elite mundial, en tu consola

Los equipos que componen la Liga profesional de hockey sobre hielo más importante del mundo se han reunido en este cartucho de Time Warner Interactive para que podamos deleitarnos con su trepidante espectáculo. En total son 26 equipos, entre canadienses y estadounidenses, a los que se añaden 6 potentísimas selecciones nacionales más: Canadá y Estados Unidos, por el continente americano, y Rusia, Finlandia, Suecia y la República Checa , por Europa.



Las secuencias de imágenes digitalizadas aparecerán en pantalla cada vez que se consiga anotar un tanto, o cuando se produzca una falta tan fuerte que sea penalizada por el árbitro con la expulsión del jugador.



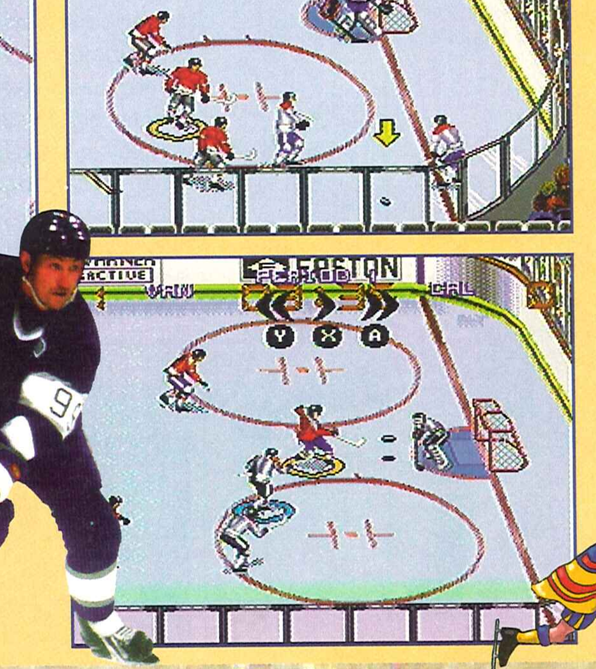
En la modalidad de juego 5 contra 5, el árbitro podrá excluir un máximo de dos jugadores por equipo durante un periodo de dos minutos. Sin embargo, en la modalidad de 3 contra 3 no existirán estas exclusiones.

Lo positivo

+Resulta tremendamente dinámico.
+No cuesta demasiado trabajo marcar goles.
+Los menús son muy completos.

Lo negativo

-En ocasiones el juego es algo confuso y no se observa claramente cuál es el jugador que lleva la pastilla.
-La escasa calidad de los sonidos.



Ya es tiempo de que descubras este deporte que hace furor en el norte de América. Y quién mejor que una de sus estrellas para ser tu anfitrión.

Partidos divertidos y jugables

Los muchachos de **Time Warner** se pueden sentir **satisfechos** de este simulador de hockey para el "Cerebro de la Bestia". Y es que han conseguido **plasmar en 16 megas** buena parte del dinamismo, la emoción y **la espectacularidad del hockey** sin que ello repercuta en la jugabilidad.

Un control sencillo de los jugadores, la posibilidad de conseguir un buen saco de goles en cada partido, las digitalizaciones que animan el transcurso de los partidos, y la diversión que proporciona en los distintos torneos cuando juegan varios jugadores simultáneamente son las principales y más positivas bazas de este cartucho.

Lástima que sea tan **discreto en** lo que al **aspecto gráfico** se refiere, y muy **flojo en** cuanto a **sonidos** tanto del público como de la pastilla.

En definitiva, deja **buen sabor de boca** a pesar de contar con estas deficiencias. **The Edge**

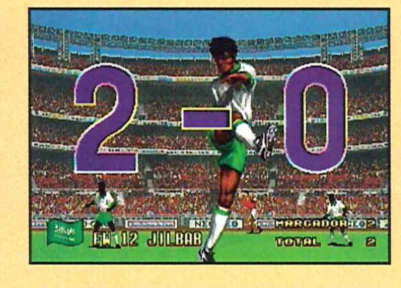
WAYNE GRETZKY AND THE NHLPA ALL-STARS

Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción	TOTAL
78	76	74	85	82	80



- Nº jugadores: **1 ó 2**
- Nº de fases: **64 equipos**
- Niveles de dificultad: **4**
- Continuaciones: **Graba**
- Megas: **158**





La fácil complejidad del fútbol según Japón

- NEO GEO
- Fútbol
- SNK
- SNK





Una de las opciones permite acceder a una base de datos desde la que se pueden repasar los datos más importantes de cada selección.



Saber desde el principio cuáles son los puntos fuertes y las debilidades de vuestro equipo será muy importante para establecer la estrategia.

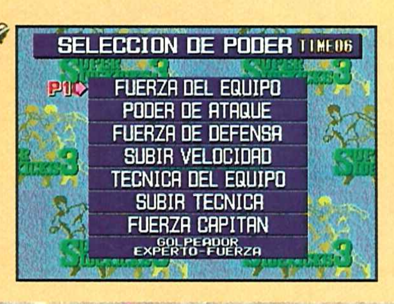
Para SNK lo que prima es el espectáculo y sus juegos reflejan esta filosofía con una fidelidad pasmosa. No hay que correr a los arcades de lucha para descubrirlo, la saga **«Side Kicks»** puede ser un exponente tan claro como cualquier «Fatal Fury». Claro que se trata de espectacularidad de otro corte, pero **espectacularidad** al fin y al cabo. Bien lo demuestra este juego en el que se dan cita **64 selecciones nacionales** con la posibilidad de jugar **seis campeonatos distintos**.

El sistema de juego es tan sencillo como siempre y se reduce al uso de tres botones. Con uno de ellos se puede pasar, tirar y entrar en defensa; otro permite cambiar el jugador seleccionado o realizar un autopase; y el tercero da pases bombeados o propicia una carga con el hombro. Es decir, **un control sencillísimo**.

Para entrar en harina directamente, lo primero será seleccionar un equipo de entre las **ocho conferencias continentales**, y luego elegir torneo. Ahora bien, elegir un determinado equipo no implica participar en el torneo continental que le correspondería. Vamos, que con España podéis jugar en el torneo asiático, por ejemplo.

Antes de empezar la competición podéis hacer que vuestro equipo potencie **una de las ocho características que se ofrecen en pantalla**. De este modo, acabaréis por configurar un equipo que, a la larga, será diferente al original. Vamos, que si os ponéis a hacer cuentas, os pueden salir la friolera de **152 equipos más o menos diferentes**.

Por lo demás, gráficamente es muy parecido a las anteriores versiones, pero cuenta con algunas innovaciones como el **zoom que amplía o disminuye el tamaño de los jugadores** según la posición que ocupen en la cancha, o la **mejoría de algunas animaciones**. Podíamos terminar diciendo que es tan adictivo, **entretenido y divertido** como es habitual en Neo Geo, **pero** tiene la pega de **no llegar a ser todavía un auténtico simulador deportivo**.



Antes de empezar a jugar cualquier torneo, tendréis ocasión de elegir una de estas ocho habilidades especiales para potenciar el equipo.



Podéis elegir cualquier escenario independientemente del lugar de procedencia de la selección con la que vayáis a jugar después.

La más clara oportunidad de gol





*Cuando nuestro jugador se acerque a portería, aparecerá un **cartel** que avisará **de la posibilidad de "Tiro"**. Ahora, si la aproximación ha sido realmente peligrosa y en buena situación, este cartel pasará a ser **de "Oportunidad"**. Si disparáis en ese momento, la **perspectiva** pasará a ser **frontal**. Veréis toda la portería, los defensas, el portero y un punto de mira que os permitirá **elegir la trayectoria de vuestro disparo**. Por contra, si sois el equipo defensor, podréis mover el portero e intentar detener el chut.*

Positivos

+ Las acciones son muy rápidas, lo que le hace ser adictivo y muy jugable.
+ La multitud de torneos y equipos que presenta resulta un gran aliciente.

Negativos

- Que no se cambie de campo después del correspondiente descanso.
- El juego se vuelve embarullado cuando se aleja la acción.







Diversión asegurada en esta nueva entrega de la saga futbolera de SNK que incluye numerosas novedades con las que enriquecer tus estrategias.







Ante todo, espectáculo

*SNK repite las viejas fórmulas de su «Super Side Kicks» para presentarnos un tercera parte en la que, igual que siempre, prima el espectáculo y la jugabilidad sencilla sobre otras consideraciones. Vamos, que estamos frente a un cartucho que **se deja jugar a la perfección, pero que no deja de ser un arcade con las ventajas y desventajas que esto implica**.*

*A saber: **no deja casi hueco a la simulación** (salvo por algún meritorio esfuerzo más cara a la galería que práctico) y sigue haciendo gala de un **desconocimiento de las reglas del deporte rey** (¿no hay que cambiar de campo tras el descanso?). Pero al fin y al cabo esto no importará a los que sólo pretendan divertirse. En cambio, los personajes están bien animados y se manejan con comodidad, y **la velocidad del juego** se ajusta perfectamente a la dificultad. Es decir, **«Super Side Kicks 3»** ha mejorado a sus antecesores en gráficos y opciones, aunque ofrece lo mismo de siempre.*

Teniente Ripley

Hay que jugar por las bandas

*Una de las innovaciones de este **«Side Kicks»** es el ajuste del tamaño de los jugadores dependiendo de la distancia en la que se desarrolle en cada momento la acción. De este modo, cuando la **jugada** discurre en la **banda más cercana**, los **jugadores** son **grandes** y se aprecian con nitidez. Por contra, en la banda **más alejada su tamaño se reduce**, consiguiéndose un efecto muy real, pero que hace que el juego se vuelva mucho más embarullado. Por supuesto, **el cambio de tamaño se realiza de manera gradual**.*



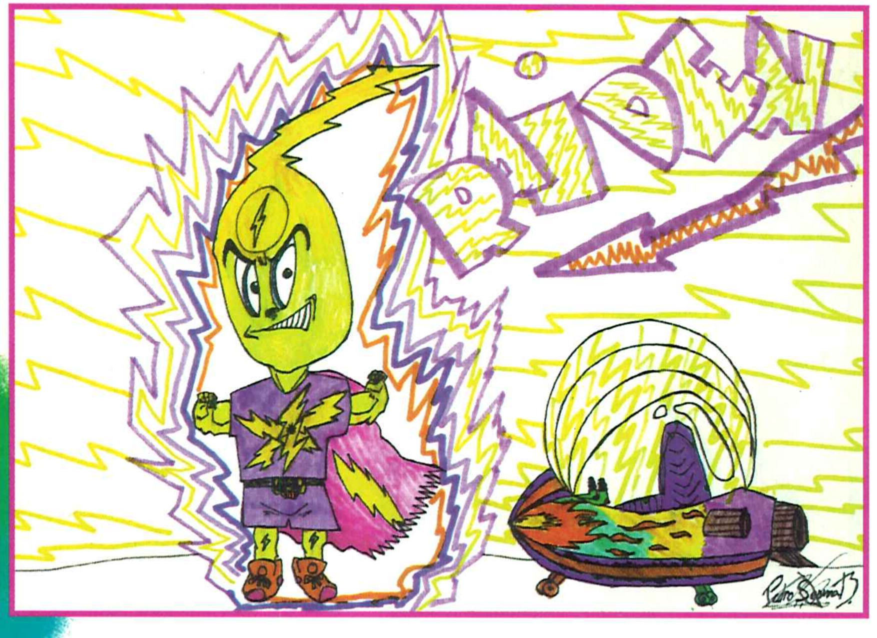




Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción	TOTAL
92	88	89	90	93	92



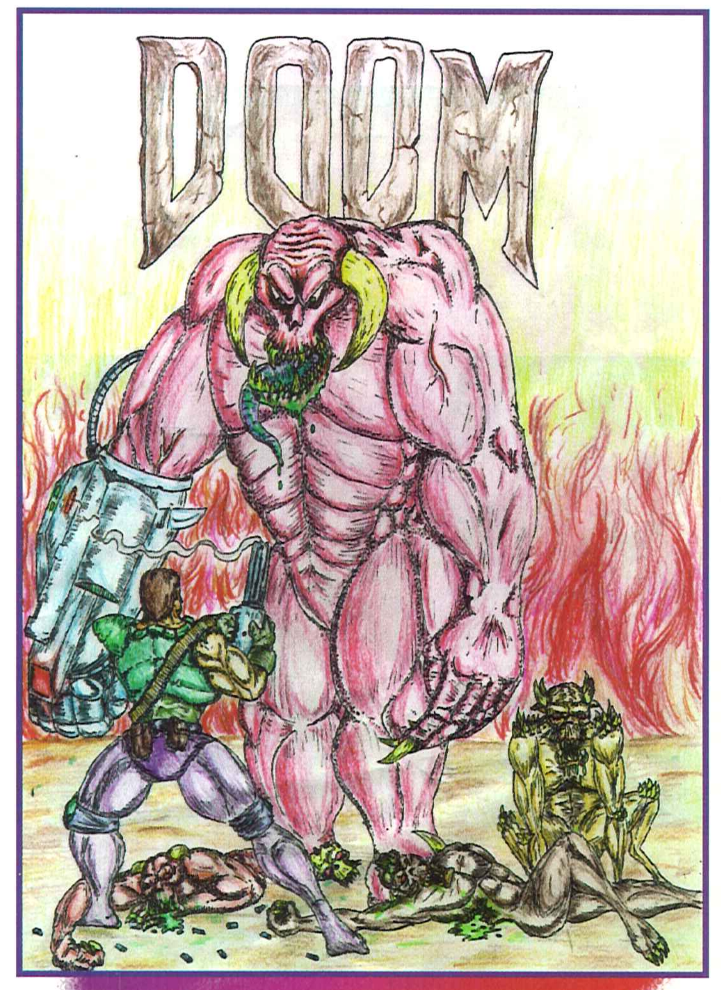
La mascota del mes



En esta ocasión le debemos nuestra mascota a Pedro Sema. 10 añitos tiene nuestro artista, que se ha decantado por un luchador galáctico que, por la planta que tiene, ha debido recibir todo su poder de un rayo.

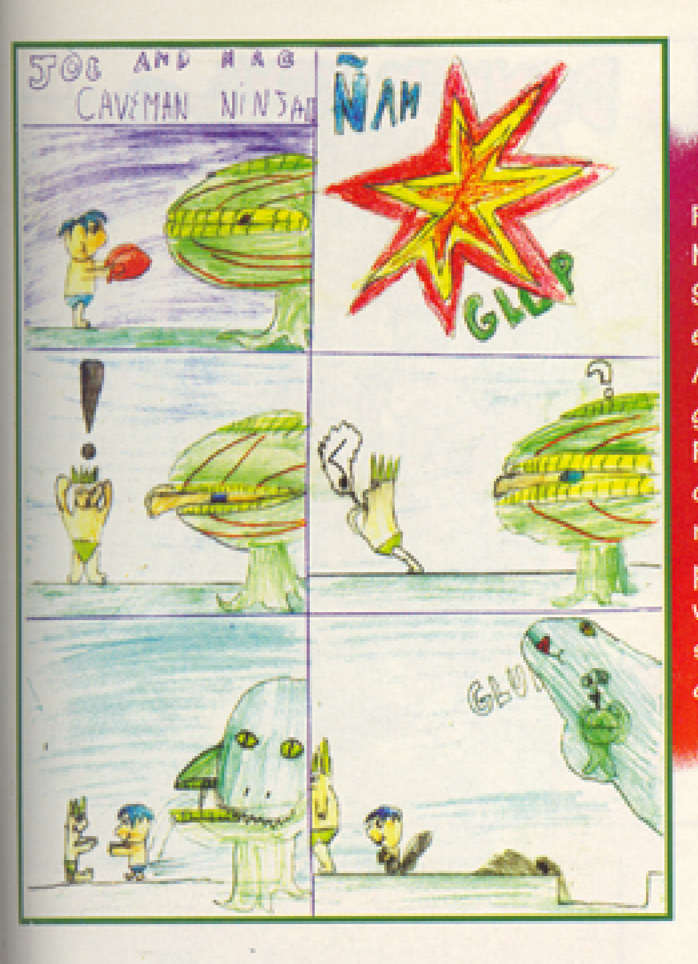
PROTA TÚ

A Daniel Delgado Fuentes, de Torrejón de Ardoz (Madrid), le hemos cogido y le hemos convertido en The Punisher. No sabemos si pretende castigar a alguien, pero impresionar sí que impresiona.



EL DIBUJO DEL MES

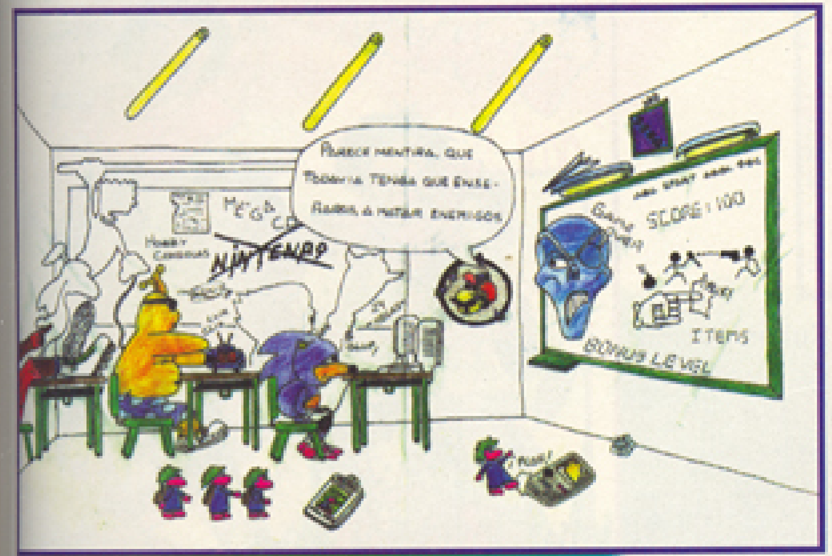
Desde Briviesca, en Burgos, nos llega este dibujo. Su autor es Pedro Antonaya Matienzo, de 15 años. Natural de Santander, es un rolero de pro, según su propia confesión.



Pablo de María tiene 9 años y vive en Madrid. A él lo que le gusta es la Prehistoria, o por lo menos eso parece viendo su simpático dibujo.



Nuestro primer "DBZ" llega desde la localidad valenciana de Sagunto. Su autor es Juan Antonio Pérez.



Marcos García, de Santiago de Compostela, ha descubierto que hasta Sonic va a clase.

Francisco Férriz Blánquez es de Villena (Alicante) y nos ha enviado este dibujo tan trabajado.





Sergio García Gil, de Parets del Valles, en Barcelona, ha tirado por la rama más gore de "M.K."

¡Qué Locura!

Diddy Kong y su nueva amiga ya han calado hondo entre todos nosotros. Este primer dibujo es de Cristina Coca, de Las Palmas de Gran Canaria.



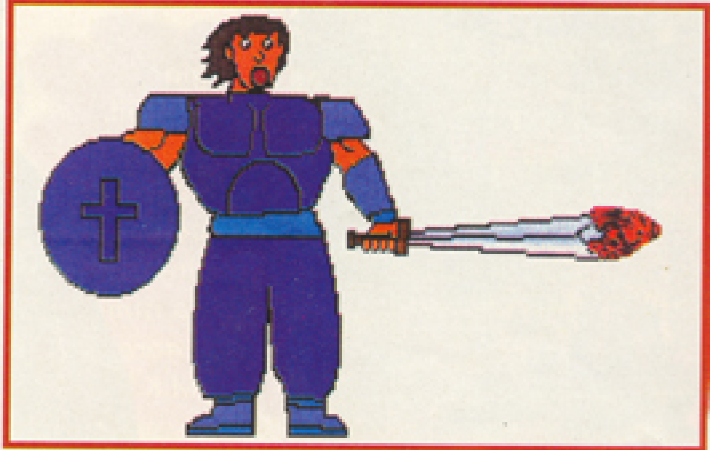
Sergio Talavera, de El Prat de Llobregat, nos ha enviado esta especie de Sonic Mix.

Elena de Castro, de Gijón, nos desvela las verdaderas intenciones de Kirby camuflado en "DB".

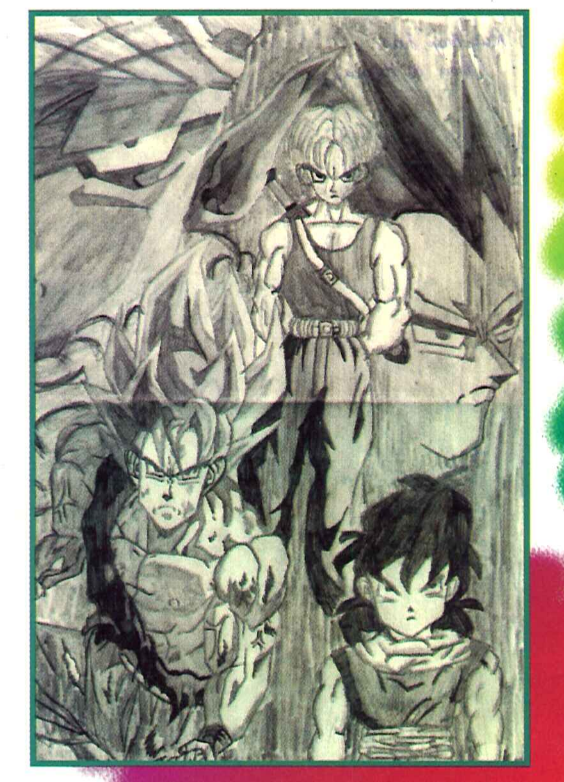




Rubén Lotina García, de Lérida, se ha recreado con Krilin. Este personaje es su "dragonboliano preferido".

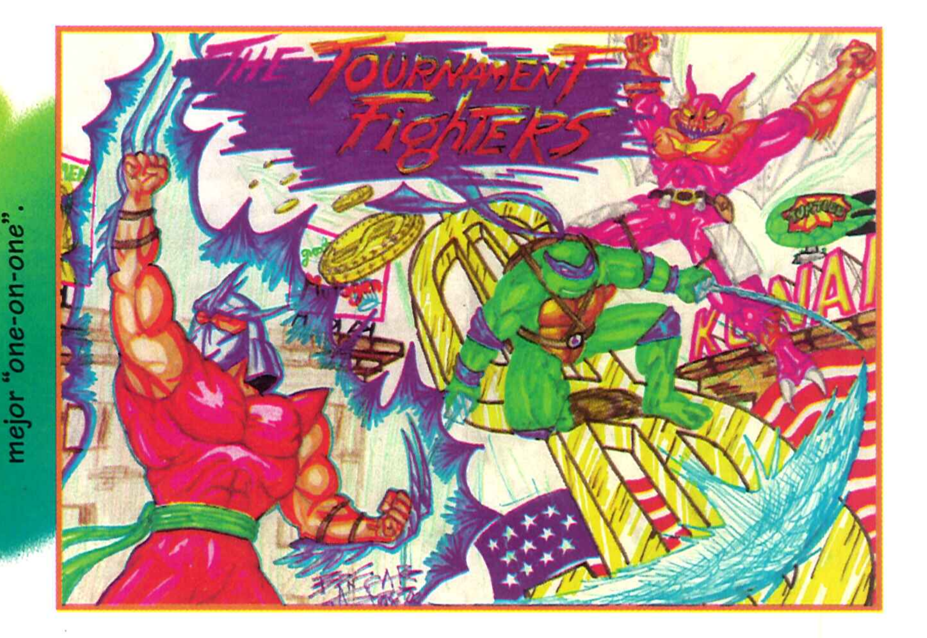


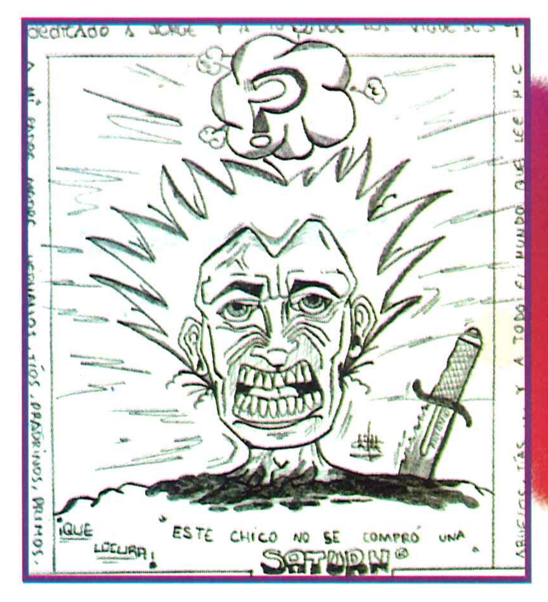
Oliver Campoy es de Torremolinos y ha cambiado los lápices por el ratón de su ordenador para dibujar.



Otra entrega de los chicos de "Bola de Dragon". Esta vez su autora es Rocío Arroyo Juan, de Palma de Mallorca.

Ángel García Parra, de Valverde de Llerena, se inspira en el que juzga el mejor "one-on-one".



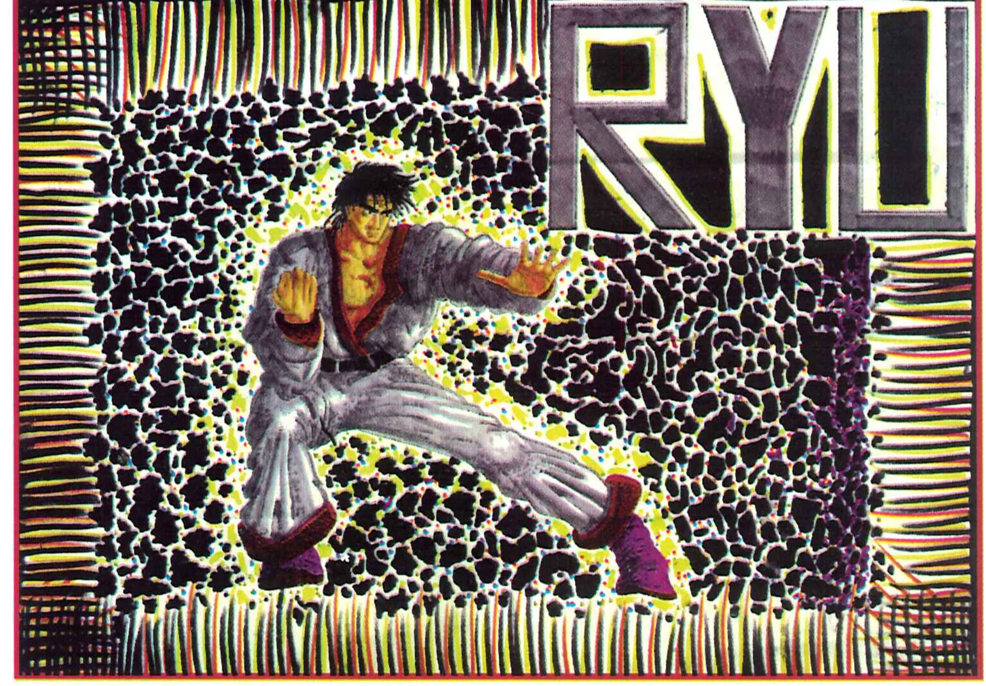


Aunque Rodrigo Stehr, de Vigo, es un tremendista, estamos seguros de que esto no va a suceder.



Juan Miguel Marí García, de Barcelona, se ha decantado por las chicas peleonas de "Fatal Fury 3" a la hora de hacer este "agradable" dibujito.

Entre tanto "D.B.", parecía que os habíais olvidado de los chicos de "S.F.". Pero aquí está José Amat López, de Villajoyosa (Alicante), para solucionarlo.



LASERS

CÓDIGOS ACTION REPLAY



DONKEY KONG COUNTRY

7E003EXX Selección de nivel (remplaza las X por:)

72	Jungle Hijinxs
0C	Ropey Rampage
70	Reptile Rumble
BF	Coral Capers
73	Funkyís Flight
17	Barrel Cannon Canyon
FA	Candyis Save Point
0E	Very Gnawtyis Lair
ED	Monkey Mines
D9	Winkyis Walkway
2E	Mine Cart Carnage
07	Bouncy Bonanza
31	Stop & Go Station
FB	Candyis Save Point
42	Millstone Mayhem
EF	Crankyis Cabin
E1	Neckyís Nuts
E9	Vine Valley
A4	Tree Top Town
F9	Funkyís Flights
D0	Forest Frenzy
FF	Candyís Save Point
0D	Orang-Utan Gang
F3	Crankyis Cabin
E5	Bumble B Rumble
E8	Gorilla Glacier
24	Snow Barrel Blast
6D	Slipside Ride
A7	Ice Age Alley
F0	Crankyís Cabin
14	Torchlight Trouble
FC	Candyís Save Point
F6	Funkyís Flight
CE	Rope Bridge Rumble
E2	Really Gnawty Rampage
E7	Kremkroc Industries Inc
2F	Trick Track Trek
18	Elevator Antics
FD	Candyis Save Point
22	Poison Pond
F1	Crankyis Cabin
27	Mine Cart Madness
F7	Funkyís Flights
41	Blackout Basement
E3	Boss Dumb Drum
30	Tanked Up Trouble
12	Manic Mincers
0A	Misty Mine
F8	Funkyís Flights
36	Loopy Lights
2B	Platform Perils
F2	Crankyís Cabin
E4	Neckyís Revenge
68	Gang-Plank Galleon
5E	Character/Credits Screen.

BUBSY II





INVENCIBLE:
Lo genial de este truco, además de su resultado, es su facilidad de ejecución. Con sólo pulsar C, A, B, C, ARRIBA y ABAJO en la pantalla de presentación, podrás correr todo lo que quieras sin riesgo alguno.

MICROMACHINES

CARRERA DE CLASIFICACIÓN :
Finaliza tercero en la carrera de botes, entonces presiona ARRIBA, SELECT y B simultáneamente. La pantalla se vuelve azul y luego debes presionar START en cualquier punto para encontrar la recompensa de 6 vidas.

CARRERA UNO :
Conduce hacia la parte inferior izquierda de la pantalla, donde está la caja de 'Toppies'. Pausa el juego con el coche aparcado en la esquina inferior izquierda, donde están desparramados los cereales. Conseguirás una vida extra.

CARRERA DOS :
Cuando tu coche arranque de la rampa azul de la plegadora, pausa el juego y recibirás una vida extra.

CARRERA CINCO :
Pausa el juego con el coche en la esquina a mano derecha del carril para disfrutar de súper llantas antideslizantes.



CARRERA SEIS :
Pausa el juego con el coche a la sombra de la pelota verde, situada en la parte inferior derecha, para ganar una vida extra.

CARRERA SIETE :
Aparca debajo del chorro de aceite y pausa el juego para conseguir una vida extra.

CARRERA NUEVE :
Aparca en el talón de la pisada situada en la segunda piscina de agua. Pausa el juego allí para conseguir una vida extra.

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

MODO DEBUG
Cuando aparezca el logo de Sega, pulsa A+B en el primer pad y B+C en el segundo. Luego, comienza a jugar y pausa. Si presionas ahora A...





& PHASERS

CLOCKWORK KNIGHT

SEGA SATURN



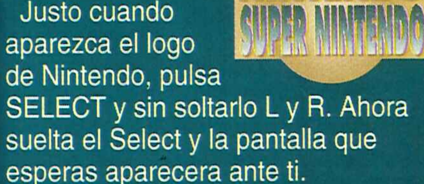
SELECIONA EL NIVEL:
En la pantalla del título, con las palabras PRESS START BUTTON en imagen, pulsa IZQ., ARRIBA, DRCH., ABAJO, ABAJO, DRCH., DRCH., ARRIBA y R. Ahora sólo tienes que mover el pad de arriba hacia abajo para elegir pantalla.

ÚLTIMA FASE:
Después de introducir el código anterior, presiona IZQ., DRCH., DRCH., ARRIBA, DRCH., DRCH., ARRIBA, ABAJO, DRCH., DRCH., ARRIBA y R.

999 VIDAS:
En el mismo lugar de antes, presiona ARRIBA, DRCH., X nueve veces, ABAJO, X seis veces, IZQ., X siete veces y luego Z, X, Y Y, Y, Z.

MILLONES DE PUNTOS:
Sólo tendrás la suerte de verte con tantos millones si terminas el nivel 2-2 en 30 segundos. Es un poco difícil, pero el que algo quiere algo le cuesta.

SUPER PUNCH OUT



SOUND TEST
Justo cuando aparezca el logo de Nintendo, pulsa SELECT y sin soltarlo L y R. Ahora suelta el Select y la pantalla que esperas aparecera ante ti.





CÓDIGOS ACTION REPLAY



GAUNTLET IV

FF00F900C8	Energía infinita. (Warrior)
FF010D0005	Llaves infinitas. (Warrior)
FF010F0005	Puntos ilimitados. (Warrior)
FF03BD00C8	Energía infinita. (Valkyrie)
FF03D10005	Llaves infinitas. (Valkyrie)
FF03D30005	Puntos ilimitados. (Valkyrie)
FF068100C8	Energía infinita. (Wizard)
FF06950005	Llaves infinitas. (Wizard)
FF06970005	Puntos ilimitados. (Wizard)
FF094500C8	Energía infinita. (Elf)
FF09590005	Llaves infinitas. (Elf)
FF095B0005	Puntos ilimitados. (Elf)

MAXIMUM CARNAGE
FF07FD00XX Selección de nivel (remplaza XX por):

02	New York Street
04	Climb
06	Rooftop
08	Alleyway
0A	The Hall
0C	The Chase
0E	Times Square
10	San Francisco
12	Central Park
14	New York Street 2
16	The Deep
18	Fantastic 4 HQ
1A	Fantastic 4 LAB
1C	Rooftop 2
1E	Prospect Park
20	Prospect Park 2
22	Police Station
26	Manhattan Rooftop
2A	Statue of Liberty
2C	Manhattan Street 1
30	Manhattan Street 2
32	The End
34	Ruined Boys Home
36	Secret Room
38	Secret Room
3A	Secret Room
3C	Secret Room
3E	Secret Room
40	Secret Room

SPIDERMAN - THE MAN OF STEEL
FF97CF001C Energía infinita.

UNIVERSAL SOLDIER
FF0AFD0008 Energía infinita.
FF0AE90096 Tiempo infinito.

MEGA BOMBERMAN
FF95430003 Vidas infinitas.
FF953B000X Seleción de área..
FFA462000A Bombas ilimitadas.

ROCK'N ROLL RACING

MEGA DRIVE

PASSWORDS PARA MODO "WARRIOR":

D7MR RST1 WS6M	D6W8 T6RJ T6YQ
N9WR RSR1 RS6M	57P8 TSTS T421
JSKR R!T9 QSRN	L3HR TSQ1 3SFQ
S6H8 TSR9 QNTN	RQHR HLS9 6TYQ
H!28 R3TJ T5TQ	B7WR RGQ9 5TKR

AFTER BURNER

MD 32X

ACCESO AL MENÚ DE LA VERSIÓN ARCADE:
Cuando veas el logo de Sega, presiona A, C y Start en el segundo pad. Escucharás una voz. Entonces, cuando aparezca la pantalla de presentación, presiona A, B, C y Start, esta vez en el primer pad.
Si has seguido al pie de la letra estas instrucciones, tendrás ante ti el tan deseado menú de la versión arcade.

LASERS

STELLAR-FIRE

SEGA MEGA CD

DE FASE EN FASE:
Si en la pantalla de opciones, al tiempo que mantienes presionados los botones A, C y START, pulsas ARRIBA, cambiarás de nivel .Pulsa arriba tantas veces como quieras, pero si lo haces en 7 ocasiones accederás al final del juego.

MICKEY MANIA



PASAR DE NIVEL:
Para activar la selección de nivel, vete a la pantalla de opciones y selecciona el test de sonido. Escoge la música en Beanstalk 1 y FX para intento extra. Sal y deja pulsada la L durante 7 segundos. La opción de seleccionar nivel aparecerá en la pantalla de juego.



SUPER RETURN OF THE JEDI



SOUND TEST:
Vé a una pantalla de scroll continuo y pulsa ABAJO, X, Y, A, y B.



UNA CURIOSIDAD:
Si presionas en la pantalla del título Y, Y, Y, Y, el logo de Star Wars comenzará a rotar.

VER LOS CRÉDITOS:
Pulsa en la misma pantalla A, B, A, B, A, B, A, B.

7 CONTINUACIONES:
Pulsa A, B, A, Y, A, X en la pantalla del título.





SPARKSTER

SEGA MEGA DRIVE

PASSWORDS HARD:









PASSWORDS VERY HARD:





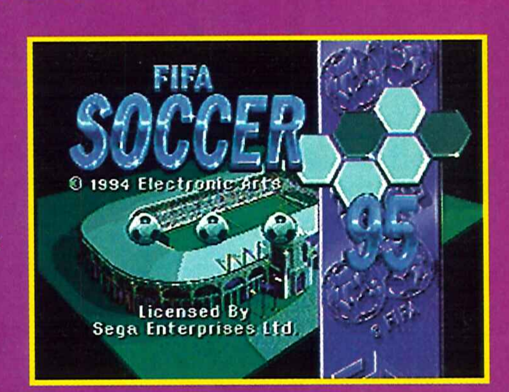




& PHASERS

FIFA SOCCER '95

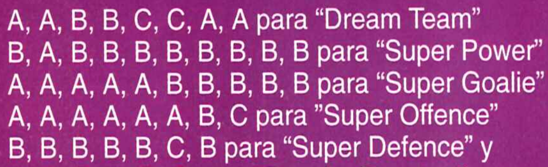
No te asustes: son unos cuantos códigos, ya lo sabemos, pero su ayuda es indispensable.



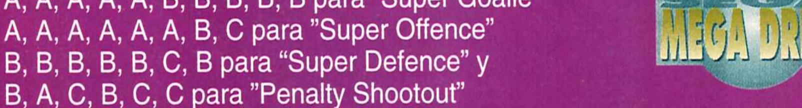


VÉ A LA PANTALLA DE OPCIONES Y PRESIONA :

C, C, C, B, A, A, A, B para "Invisible Walls"
B, A, C, B, C, C para "Curve Ball"
C, A, B, C, C, B, A, C para "Crazy Ball"



A, A, B, B, C, C, A, A para "Dream Team"
B, A, B, B, B, B, B, B, B, B para "Super Power"
A, A, A, A, A, B, B, B, B, B para "Super Goalie"
A, A, A, A, A, A, B, C para "Super Offence"
B, B, B, B, B, C, B para "Super Defence" y
B, A, C, B, C, C para "Penalty Shootout"





Ahora, sal de la pantalla y empieza el juego normal. Pausa, vé al Menú de Control y pulsa A para poner en marcha todas las combinaciones.

MEGA BOMBERMAN

PASSWORDS:
NIVEL





1.2	6800	3.5	3352
1.3	5120	4.1	9643
1.4	7420	4.2	0513
2.1	1961	4.3	9723
2.2	2731	4.4	3353
2.3	5771	4.5	5653
2.4	1051	5.1	6264
2.5	9799	5.2	6344
3.1	4502	5.3	9184
3.2	8112	5.4	5654
3.3	7422	5.5	7954
3.4	1052	Último nivel	0515

CRAZY CHASE

SALTAR AL SIGUIENTE NIVEL:

En la pantalla del título, coge el segundo pad y pulsa L y R. Sin soltarlos, pulsa también L y R en el primer pad. Una vez que los tengas presionados, pulsa un botón de ambos pads al mismo tiempo, dependiendo del nivel al que quieras acceder: Nivel 2-Botón A; Nivel 3-Botón B; Nivel 4-Botón X; Nivel 5- Botón Y.



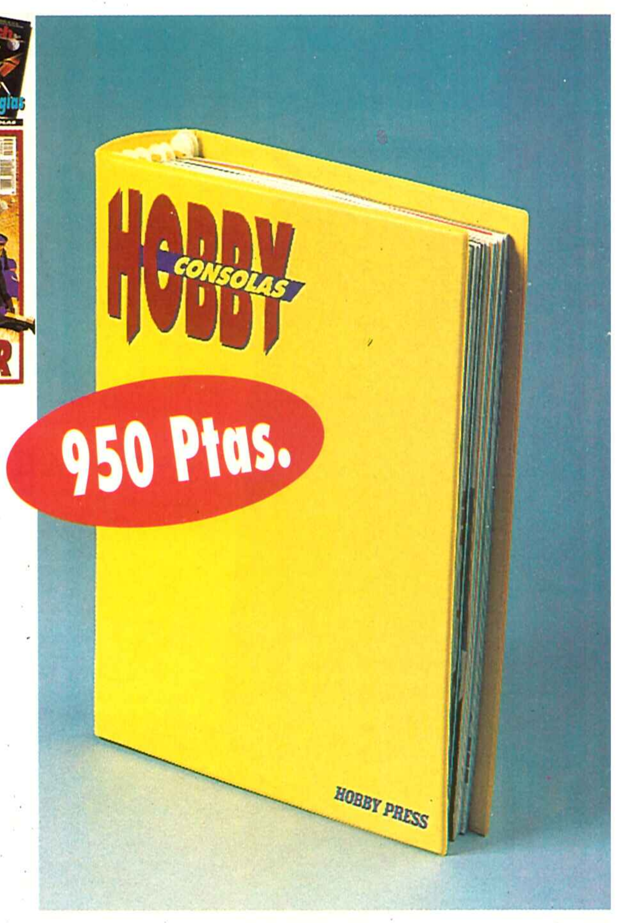






Porque si te falta algún número... vas a echarlo de menos





¡Pide ahora tus tapas para tener toda tu colección controlada!

Para conseguir los números que te faltan o las tapas, llama a los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 Hrs.

Sí, os comprendemos perfectamente. Nosotros, mejor que nadie, sabemos lo duro que es escribir unas líneas en esta época, y por eso es bastante lógico que este mes el número de cartas se haya visto bruscamente reducido y que la mitad sean para "ponernos verdes". Pero como se suele decir, esperamos que el mes que viene se recupere la normalidad, o de lo contrario nos veremos obligados a tomar medidas extremas (y lo decimos en serio).

Judit Chacón. 16 años. (Lérida)

"No es que esté en contra de las nuevas consolas, porque son muy buenas en todos sus aspectos. Pero no creo que mucha gente se la compre. Sobre todo los menores de edad no podemos tener ese lujo. Un crío de 10 ó 12 años, cuando llega su cumpleaños, no puede decirle a sus padres así como así que quiere una Saturn "que sólo cuesta 80.000 pelas"... El padre le contestaría: 80.000 bofetadas es lo que te voy a dar. ...Espero que Sega no venda casi ninguna consola Saturn para que se den cuenta de que no somos millonarios".

José López "Son Goku" (El Ferrol)

"La verdad es que tengo tantos temas de qué hablar, que no sé por dónde empezar. Bueno, ahí va "un pack de opiniones":

1.- Mega CD y 32X. Todo el mundo dice que no es lo que estábamos esperando, pero ¿qué estabais esperando?... la verdad es que no han dado todo su potencial, pero ahí tenemos juegos como «Sonic», «FIFA Soccer», «Rebel Assault» o «Jurassic Park» para Mega CD, o «Doom», «Star Wars» o «V.R. Deluxe» para 32X. Este asunto ha sido como la pescadilla que se muerde la cola: no se cumplen todas las expectativas, vosotros las criticáis, nosotros os hacemos caso y no se venden mucho, y las compañías programan cada vez menos y peor para estas máquinas.

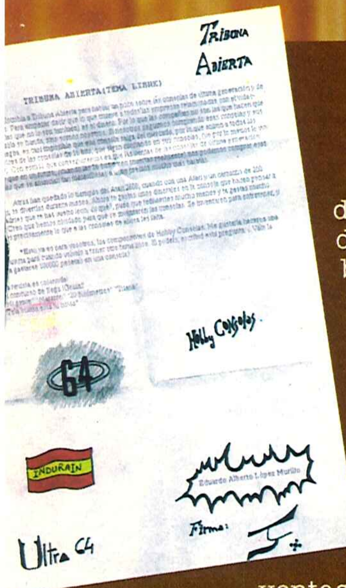
3. SNES vs. MD: Todos conocemos la superioridad técnica de la máquina de Nintendo, pero en cuanto a los juegos, no veo que lo demuestre en la mayoría de las ocasiones. Y si no, no tenéis más que ver «Los Pitufos», «Mortal Kombat II» o «NBA Jam T.E.». Los juegos son idénticos en todo.

Jorge Garnelo (León)

"Aunque he sido un lector más bien pasivo, esta vez escribo no sólo para comentar, sino para criticar el mal trato que dais a los lectores. Me refiero con esto a los cientos de fotos que se repiten entre vuestras revistas, y a veces no sólo fotos, sino páginas enteras, como sucedió en el artículo de «Castlevania V.K.», o cosas recientes como las fotos de la tecnología M2 -un coche tan bonito hacéis que acabe siendo pesado-, o las de Malcom Miller y José Ángel Sánchez. Y digo yo, ¿cuántas veces tenemos que pagar para ver lo mismo?

Raúl Palancar (Madrid)

"Ya sé que todavía no ha salido Ultra 64, pero ya están haciendo juegos para ella. Por lo tanto se tendrían que olvidar un poco de sus otras consolas. Pero Nintendo no ha hecho eso, y está haciendo juegos como «Super Mario World 2», «Killer Instinct» o «Donkey Kong Country 2» para Super Nintendo con una pinta muy buena. O juegos como «Donkey Kong Land» o «Street Fighter II» para Game Boy. Por lo tanto, me parece bien lo que hace Nintendo y espero que siga así durante mucho tiempo, aunque saque su nueva consola".



Eduardo A. López (Zaragoza)

"Quiero decir que lo que mueve a todas las empresas relacionadas con el videojuego (y las que no lo están, también), es el dinero. Por lo que las compañías no son las que hacen que una consola se hunda, sino que somos nosotros. Si seguimos comprando esas consolas y sus videojuegos, es casi imposible que esa consola salga del mercado, por lo que animo a todos los poseedores de consolas de 16 bits que sigan confiando en sus consolas (yo por lo menos lo voy a hacer). Con esto lo que conseguiremos es que las ventas de las consolas de la última generación bajen, y que en un futuro (cuando las 16 bits estén muertas realmente) nos podamos comprar esas consolas que se anuncian tan maravillosas a unos precios mucho más baratos".

APROVECHANDO QUE ESTE MES HAY TEMA LIBRE, VOY A DAR MI OPI-
SOBRE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS, Y NO SÓLO DE CONSOLAS.

HACE UN AÑO, LA SITUACIÓN ERA DE LO MÁS NORMAL. CADA UNO JUGABA
SU CONSOLA Y SUS JUEGOS, Y PUNTO. PERO ENTONCES EMPEZÓ EL BOMBAR-
DE DATOS Y FECHAS DE SALIDA SOBRE LAS NUEVAS CONSOLAS. DESPUÉS
SÓ LA ANIQUILACIÓN TOTAL DE LAS 8 BITS, PARA LAS QUE PRÁCTICAMEN-
YA NO SALEN JUEGOS. ESTE HECHO HA CONTRIBUIDO A QUE LOS
JARIOS DE CONSOLAS DE 16 BITS CREAN QUE SUS ACTUALES CONSOLAS
NO SIRVEN PARA NADA. Y AL FIN Y AL CABO SON LOS CLIENTES LOS
UE MUEVEN EL MERCADO, Y SI ELLOS PIENSAN ESO LAS 16 BITS VAN
DESAPARECER PREMATURAMENTE. TODO PORQUE LAS COMPAÑÍAS SE
ESTÁN PRECIPITANDO. PERDONADME, PERO PARTE DE LA CULPA LA TIENE
HOBBY CONSOLAS, PORQUE EN LOS ÚLTIMOS NÚMEROS HABLÁIS DE MÁS
JUEGOS PARA LAS NUEVAS MÁQUINAS QUE PARA LAS 16 BITS.

POR OTRA PARTE ES MUY POSIBLE QUE DICHA PRECIPITACIÓN SE
DEBA A LA RÁPIDA EVOLUCIÓN DE LAS RECREATIVAS. EVOLUCIONAN
TAN RÁPIDO QUE EL PRECIO DE LAS PARTIDAS ESTÁ SUBIENDO DE
FORMA DESMESURADA. YO NO PUEDO PERMITIRME EL LUJO DE PAGAR
300 PTS POR PARTIDA.

SIGUIENDO CON EL TEMA DE LOS PRECIOS, LOS DE LOS NUEVOS
SOPORTES SON DEMASIADO ELEVADOS. HASTA HABRÁ MUCHA GENTE
QUE NI SIQUIERA SE PODRÁ COMPRAR ULTRA 64. SOBRE ULTRA 64,

Javier Carracedo (Madrid)

"...Hace un año la situación era de lo más normal. Cada uno jugaba con su consola y sus juegos y punto. Pero entonces empezó el bombardeo de datos y fechas de salida sobre las nuevas consolas... Este hecho ha contribuido a que los usuarios de consolas de 16 bits crean que sus actuales consolas ya no sirven para nada. Y al fin y al cabo son los clientes los que mueven el mercado, y si ellos piensan eso de las 16 bits, van a desaparecer prematuramente. Todo porque las compañías se están precipitando. Perdonadme, pero parte de la culpa la tiene Hobby Consolas, porque en los últimos números habláis de más juegos para las nuevas máquinas que para las 16 bits.

Por último, comentaros que ya soy un feliz poseedor de la Saturn. Y puedo afirmar que es una gran consola. Me importa un bledo si será la ganadora o no lo será (aunque lo sea, seguramente), el caso es que tiene unos juegos increíbles que no se ven todos los días. Y, para el que no esté convencido todavía, el tiempo me dará la razón. Seguro.

En fin, espero haber contribuido a la elaboración de esta magnífica revista, que a pesar de las malas puntuaciones antes citadas, no deja de ser buena. Seguid así a pesar de lo que "os llueva del cielo". Chao.
¡Ah, y publicadme una carta algún día!

J.Hi.O. (Zaragoza)

"...En primer lugar, quiero deciros algo que está ya muy trillado: vuestra mala forma de puntuar. A pesar de las quejas de los lectores en una edición anterior, seguís dando una nota excesiva a cualquier bodrio que os caiga entre manos... ¿Qué ocurre? ¿Os da miedo ratificar que tal o cual juego es horrible?

...En fin, espero que os concienciéis de que si puntuáis con más dureza ganaréis credibilidad por mi parte y por la de muchos lectores"

Pregunta al canto: ¿Valoráis positiva o negativamente la aparición de las nuevas consolas?

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

Contrapunto

Un apunte rápido antes de empezar: no nos gusta ni ejercer de censores ni parecer unos carcas, pero, por favor, sed un poco más respetuosos con las opiniones de los demás. Se puede discutir, pero con tranquilidad.

The Never Ending Story.

De The King a J.V.D.

"Tío, a ver si te aclaras. Primero me caías bien, agresivo y expresándote con dureza (aunque sin saber muy bien lo que decías a causa del tintorro que te bebiste), y luego vas y pides perdón diciendo que no crees nada de lo que dijiste.

A mí me parece que todo esto es un montaje. Habéis creado a dos personajes (J.V.D. y el Defensor Consolero) y habéis empezado una polémica para que todos os escribieran y así poder decir: Oiiii, es que nos envían tantas cartas que no sabemos dónde meterlas.

También existe la posibilidad de que J.V.D. no sea ficticio, sino que sea un experimento de la N.A.S.A. hecho a partir de inyectarle A.D.N. de cuervo carroñero a un montón de desechos humanos".

La palabra de Nintendo

De Juan Ignacio Córcoles a Carlos Méndez.

"Tú dices que Nintendo no va a cumplir su palabra en lo del precio del Ultra 64 y que nos va a engañar a todos. Pues no adelantes conclusiones porque estás muy equivocado,.

Te voy a decir un par de cosillas:

1º. Nintendo, si te das cuenta, todo lo que dice lo hace. Por ejemplo, dijo que iba a construir un juego con un chip, el FX (por supuesto, «StarWing»), y lo hizo. Dijo que iba a construir el CD para SNES, y lo está programando. Si no me crees, mira el número 26 de la revista Nintendo Acción, página 11.

2º. Mira por otra parte tu queridísima Sega. Si te compraste la revista nº25 de la genial Hobby Consolas que incluía un vídeo de Sega, te darías cuenta que dice: "Ya queda poca basura, la enterró el Mega CD". Sega quiso decir con este anuncio que el Mega CD era la mejor consola y resulta que Mega CD es la basura.

Por otro lado, la MD 32X va de camino a la casa de las consolas fracasadas. ¿Por qué? Ahora mismo te lo voy a decir. La MD 32X puede ser la mejor consola, pero ahora dime: ¿qué buenos juegos sacan para ella? «Doom» y «Chaotix». Además, casi no sacan juegos para ella. Hasta la Game Gear sería mejor.

Ahora le toca el turno a la Saturn. En cuanto vi esos gráficos de «Virtual Fighter», pensé: éste supera la puntuación del mismísimo «Donkey Kong Country». Imagínate mi sorpresa cuando vi su puntuación: ¡un 91%! Yo digo que Sega deje la tecnología, que no es lo suyo, que se vaya con su Mega Drive y su Game Gear y que deje de sacar cosas, porque es un auténtico fracaso fabricándolas, excepto Saturn"

Nota de H.C: Sobre el tema de las puntuaciones, tenemos que recordar que valoramos los juegos en relación a las posibilidades de la consola para la que está programado, no en relación a otros juegos para otras consolas. O sea, que el 91% de «Virtua Fighter» no tiene nada que ver con el 99% que le dimos a «Donkey Kong Country», sino con las puntuaciones que les pongamos a otros títulos para Saturn.

La Gran

INTERCAMBIOS

CAMBIO «Power Drive» de Mega Drive por «Urban Strike», «Pitfall» o «Splatter House 3», y el «Super Ghouls'n Ghost» por «Final Fight» de Super Nintendo. Interesados, escribir a: David Merino Laorden, Plaza. Francisco García Orell, 2-2º 1ª. 07006 -Palma de Mallorca- (Baleares).

CAMBIO el juego «Super Aleste» de Super Nintendo por Game Boy con un juego o por «Batman & Robin» para Super Nintendo. Preguntar por José. TF: 964-667699.

CAMBIO los siguientes juegos: «Street of Rage», «Golden Axe», «Shinobi», «Strider» y «B.O.B.», por «Virtua Racing», «Theme Park» o «Urban Strike» para Mega Drive. Sólo Granada. Preguntar por Javi. TF: 958-516865.

CAMBIO juego auténtico de rol con instrucciones en castellano: «Rings of Power», por otro como «Shining Force 2», «Soleil», «Story of Thor»... Sólo Madrid. Preguntar por Roberto. TF: 91-7777534.

CAMBIO Master System con 3 juegos, Game Boy con 2 juegos y Nintendo con 4 juegos. Todo por una Super Nintendo con 2 juegos cualquiera y dos mandos. Pago 2.500 pesetas por la diferencia. Sólo Madrid. Que esté en perfectas condiciones. Preguntar por Tomás. TF: 91-7779612.

CAMBIO los juegos de Super Nintendo: «Super Kick Off» por el «NHLP Hockey», y el juego «Push Over» por el «World Cup USA 94». Sólo Sevilla y sus alrededores. Preguntar por Mario. TF: 95-4150138.

CAMBIO «Sonic 3», «Flashback», «Thunder Force 4» y «Street Fighter 2» por «Phantasy Star 2 ó 3», «Shining Force 2», «Might & Magic» u otros. Interesados, preguntar por Dani (hijo). TF: 91-8578000.

CAMBIO Master System II + 2 mandos + 9 juegos buenos + joystick + Game Boy + 13 juegos + cable 2 players + Atari 2600 + 8 juegos, por Super Nintendo o Mega Drive con juegos. Llamar por las tardes. Preguntar por Miguel. TF: 91-7179295.

CAMBIO una Super Nintendo + una Game Boy, ambas con juegos, por Multimega con juegos. Sólo Zaragoza. Preguntar por Miguel. TF:976-526455.

CAMBIO Mega Drive con el Mega Acción y «Sonic 2», «Fatal Fury», «Mortal Kombat», «Fifa Soccer», etc... por Super Nintendo con 2 mandos y 5 ó más juegos. Preguntar por Nico o Christian. TF: 93-6458552.

CAMBIO «Sonic & Knuckles» por «Pete Sampras Tennis», «Aladdin», «NBA Jam T.E.», «Ecco 2» y «Story of Thor». Preguntar por Albert. TF: 977-230061.

CAMBIO Master System II + 9 juegos y Atari con más de 100 juegos por Mega Drive o Super Nintendo. Preguntar por Javier. TF: 968-238776.

VENTAS

VENDO consola Game Gear con 3 juegos y adaptador por 9.500 pesetas. Llamar por las tardes. Preguntar por Víctor. TF: 91-6818482.

VENDO Neo Geo y 2 juegos con poco uso. Vendo por 55.000 pesetas. Sólo Lleida o quien se desplace. Preguntar exclusivamente por Josep. Llamar de 17'00 a 19'30 horas. TF: 973-249396.

VENDO Game Boy en buen estado con seis juegos. Entre ellos: «Super Mario Land 2», «Megaman 3», «Battletoads», etc... Sólo Zaragoza. Precio a convenir. Preguntar por Miguel. TF: 976-395172.

VENDO consola Nintendo con accesorios, 180 juegos grabados y 6 cartuchos. Precio a convenir. Preguntar por Juan. Por favor, sólo Pontevedra. TF: 986-883890.

URGE VENDER Mega Drive + los juegos: «Sonic», «Another World» y «USA 94» + 2 mandos. Interesados, preguntar por Daniel. TF: 971-366151.

VENDO consola Master System II + «Tetris» + 2 pads y 12 juegos por 29.990 pesetas. O vendo por separado. Preguntar por Fran. Llamar de 6'00 a 7'00 horas de la tarde. TF: 981-405410.

VENDO Game Gear con 3 meses y 11 juegos. Entre ellos: «Fifa Soccer», «Mortal Kombat II» y otros. Adaptador a la corriente y Tv Tuner. Todo por 30.000 pesetas. Preguntar por Rubén. TF: 93-5621722.

ATENTOS Game Boy con un cartucho de 8 juegos, con batería, «Super Mario Land 2» y «La Caza del Octubre Rojo». Todo esto por 12.000 pesetas. Si me llamas, podemos discutir el precio. Preguntar por Alex. TF: 941-449733.

VENDO Mega Drive + «Street Fighter II» + 2 mandos y copión MGH + Adaptador para Super Nintendo y Mega Drive + 40 juegos. Vendo junto o por separado. Preguntar por Jordi. TF: 93-7771020.

VENDO ordenador Amstrad CPC 6128K con casi 50 juegos y con un adaptador para poder ver la tele y un joystick, por sólo 70.000 pesetas. Preguntar por Alvaro. TF:91-3731108.

VENDO Nintendo con dos pads, la pistola y juegos de pistola y 6 de pads. Está en buen estado. Vendo por 15.000 pesetas y se puede mejorar el precio. Preguntar por Alexander. TF:941-449733.

VENDO Super Nintendo + 2 juegos por 15.000 pesetas. Vendo juegos de Super Nintendo por 2.500 pesetas y Nintendo Scope a 6.000 pesetas. Oferta: 2 juegos por 4.000 pesetas. Preguntar por Sergio. TF: 96-3923756 y 96-1550735.

VENDO Master System II con los juegos: «Choplifter», «Sonic Chaos», «Dead Angle», «Operation Wolf» (con pistola), «Paperboy» y «Global Gladiators». Vendo por 16.000 pesetas. Preguntar por Iván. Sólo Córdoba. TF: 957-298676.

VARIOS

CAMBIO Master System con «Sonic», «Sonic Chaos», «The Addams Family», «Regreso al Futuro 3», «Land of Illusion», «Alien 3» y «Deep Duck Trouble», por Mega Drive con dos mandos y dos o más juegos con caja e instrucciones, o la vendo por 17.000 pesetas. Escribir a: David Rodríguez Avilés, c/Sedavi, Patio 2-Puerta 20. 46910 -Alfafar- (Valencia). Sólo Valencia.

VENDO O CAMBIO «Lemmings» de Mega Drive por «NBA Live 95», «Fifa 94» y adjunto «James Bond». Los dos por «Fifa 95» o «NBA Live 95». Sólo Valencia o localidades. Preguntar por Monti. TF: 96-1200919.

CAMBIO «Super Mario All Star» de Super Nintendo o lo vendo por 6.500 pesetas. Cambio por los siguientes juegos de Mega Drive: «Story of Thor», «Soleil», «Slam Masters» y «Samurai Shodown». Interesados, preguntar por Rubén. TF: 96-6794083.

VENDO O CAMBIO «Super Mario World» por 4.000 pesetas o cambio por «NBA Jam», «B.O.B.» u otro. Escribir a: Santiago García Valcárcel, c/Honacia Fernández Iguanzo, P/7-5º B. 33210 -Gijón- (Asturias).

COMPRO el juego «Populous» de Super Nintendo o lo cambio por otro. Llamar los sábados y preguntar por Juan Manuel. TF: 983-810699.

COMPRO la caja completa de «Stunt Race Fx» por 1.000 pesetas. Sólo Cataluña. Interesados, preguntar por José María. Y también vendo «Super Star Wars» en perfecto estado. TF: 93-6820041.

VENDO O CAMBIO Master System II con un mando, Control Stick y 7 juegos: «Terminator», «Alien 3», etc... Todo por 9.500 pesetas. Valor 23.040 pesetas. O cambio por Super Nintendo con algún juego o Mega CD. Llamar sólo fines de semana y preguntar por Fernando. TF: 91-4737421.

COMPRO O CAMBIO el juego de Game Boy «Power Rangers». Estoy muy impaciente, por favor llamadme. Interesados, preguntar por Enrique en el TF:956-280358.

VENDO consola Nasa por 10.000 pts, incluidos 53 juegos, pistola y 2 mandos. O cambio por Game Boy y 4 juegos con funda. Preguntar por Víctor. TF: 91-3060310 y 91-3068189.

VENDO Game Boy con lupa, «Tetris», «Turrican», «Darkwing», «Kidicarius» y «Prince of Persia». Todos sin caja menos «Darkwing», por 13.000 pesetas. O cambio por Game Gear con juegos. Preguntar por Jesús de 3'30 a 6'00 horas de la tarde. TF:91-6069060.

CAMBIO «Fifa Soccer» de Super Nintendo, por el «Mortal Kombat II» o por «Donkey Kong Country». También cambio o vendo los juegos «Super Robocop 3», «Super Mario World» y «Street Fighter II». Preguntar por Juan José. TF:968-340289.

VENDO Mega Drive con 6 juegos y 1 mando por 13.000 pesetas, o la cambio por Super Nintendo con 4 juegos y 1 ó 2 pads y Super Scope. Sólo Pontevedra. Preguntar por Miguel. TF: 986-683074.

CAMBIO «Fifa 94», «NBA 94», «Jurassic Park», «Castle of Illusion», «Kick Off», «Golden Axe

Ocasión

2», «Street of Rage», «Mónaco 2», «Gynoug», «European Club Soccer», «Altered Beast», «Power Base Converter» y otros. Cambio dos por «NBA Live 95», o bien sueltos. Sólo Vigo y alrededores. Preguntar por David. TF: 986-372949.

COMPRAS

NECESITO una caja del juego «Stunt Race FX» por el módico precio de 700 pesetas. Interesados, enviar una carta a: Alberto Gutiérrez López, c/Aragón, 25-4º B. 28320 -Pinto- (Madrid).

COMPRO «Shinobi 3» por 2.000 ó 3.000 pesetas. Interesados, mandar una carta a la siguiente dirección: Manuel Alejandro Soto Pérez, Residencial el Retiro, Blq. 5-5º A, c/ Alborán. 11406 -Jerez de la Frontera- (Cádiz).

COMPRO «Wolverine» de Super Nintendo con caja e instrucciones por 10.000 pesetas. Interesados, preguntar por Jorge. TF: 91-7303179.

¡ATENCION! compro Mega CD II en buen estado, con el juego con el que se compra, «Road Avenger», por 16.000 pesetas. Si tuviera más juegos que me gusten, el precio ascendería. Sólo Vizcaya. Preguntar por Xabier. TF: 94-4644170.

COMPRO consola Mega Drive o Super Nintendo por 8.000 pesetas, en buen estado con juego y un mando. Sólo Madrid. Preguntar por Angel (hijo). TF: 91-3030971.

COMPRO el juego «Gauntlet 4» de Mega Drive. Llamar por las tardes de 8'00 a 10'00 horas. Preguntar por Jesús. TF: 957-501204.

COMPRO el juego de Nintendo «Tetris» por 1.500 pesetas. En buen estado. Preferiblemente con caja. Llamar de 11'00 en adelante. Preguntar por Susana. TF: 986-201567.

COMPRO de Mega CD: «Fatal Fury Special», «Samurai Shodown» y «Dune CD», y de Mega Drive: «Soleil», «Syndicate», «Light Crusaders», «The Park» y «Dune II». Preguntar por Rodrigo. TF: 96-5393949.

COMPRO el juego «Soleil» para Mega Drive, que esté en perfecto estado, por 5.000 pesetas. Si no tiene instrucciones o caja, lo compro por 4.000 pesetas. Preguntar por Ramón. TF: 93-7774566.

CLUBS

MANDA 1.000 pesetas al mes y serás socio del club "Z-KD". Cada mes sorteamos súper juegos como: «Super Street Fighter 2». Y cada 12 meses, una consola como: Neo Geo. Con tu carta no envíes aún dinero, tenemos que ser unos cuantos. Escribe a: Marcos Torrent Ormí, c/Suquets, 13. 25113 -Sucs- (Lleida).

QUEREMOS FORMAR un club de todas las consolas llamado "Top Games". Os enviaremos trucos, etc... Todo gratuito. No dudéis en escribirnos. Escribid a: Enrique Ángel García Angosto, c/San Pedro del Pinator B5, 4-6º A. 30203 -Cartagena- (Murcia).

CLUB "DRAGON BALL" quiero cartearme con chicos/as que sepan de Bola de Dragón. Interesados, mandar una carta a: Jorge Garrido Bombín, c/Nueva del Carmen, 19-2º F. 47005 (Valladolid).

SI QUIERES hacerte socio del club "Force", manda tus datos personales con 100 pesetas, poniéndonos la consola y los juegos que tienes. Mandaremos trucos y haremos sorteos de juegos. Escribe a: Daniel Galera García, c/Josep Irla, 26. 08211 -Castellar del Vallés- (Barcelona).

CLUB "SNK" busca socios/as que les molen las consolas y las máquinas de SNK. Si te gusta la idea, envía 150 pesetas con tus datos y una foto. Las 20 primeras cartas recibirán regalo. Escribe a: Javier de Grandes Jovell, c/Industria, 126-2º 4ª. 08025 (Barcelona).

CLUB NINTENDOMANIA disponemos de 50 cartuchos de Super Nintendo y 15 de Game Boy, y habrá trucos y entrega de carnet. Manda 2 fotos para el carnet, 100 pesetas para club y 50 para trucos. Escribir a: José Luis Barros Rodríguez, c/Carrasqueira, 20. 36930 -Bueu- (Pontevedra).

CLUB SOR CANUTOS quisiera formar un club de chicos/as entre 14 y 16 años, que tengan Super Nintendo, Mega Drive o Pc. Interesados, escribir a: David Pla Martín, c/Arrabal, 34. 46193 -Montroy- (Valencia).

QUIERO FORMAR un club para usuarios de Super Nintendo. Trucos, información y revista del club mensual. Preguntar por Iván. TF:96-5171350.

CLUB GAMES 2000 para todas las consolas. Si tienes 100 pesetas, apúntate y recibirás cada mes trucos, consejos y juegos. Preguntar por Isidro. TF: 958-818507.

HOBBY CLUBS estamos formando un club para Game Boy, Super Nintendo y Mega Drive. Si quieres ser socio y recibir trucos, mapas y videos, escribe a: Esteban Pérez López, c/Pintor Portela, 3-Blq. B 3º C. 30203 -Cartagena- (Murcia).

CLUB ATARI JAGUAR si tienes entre 10 y 14 años y posees la consola Jaguar, llámanos. Interesados, preguntar por Antonio. Sólo Jaén. TF: 953-257816.

¿QUÉ? un club en el que si tienes menos de 12 años y tienes una consola, me escribes una carta pagando 100 pesetas contra reembolso. Te daré trucos. Juan Fernández Cardosa, c/Hamudíez, bº 5-1º B. 11202 -Algeciras- (Cádiz).

CLUB de Spectrum. Intercambio de juegos, trucos e información. Manda tu lista de juegos y un sello de 30 ptas a: "Club Amigos del Spectrum", Pza. Ubrique, 1-1º B. 11405 -Jerez de la Frontera- (Cádiz).

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

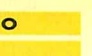
TEXTO: ____________________

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD ....................PROVINCIA....................TLF....................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión»**.• Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia del cupón.• Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

MAIL VxC — VENTA POR CORREO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

¡Haz tu pedido por teléfono!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

902 171 819

FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

SERVIPACK — TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

OFERTAS





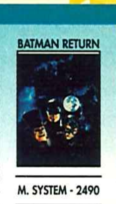

Juego	Precio
ETERNAL CHAMPIONS	2990
DYNAMITE HEADY	4990
LIBRO DE LA SELVA	4990
MEGABOMBERMAN	4990
MEGAGAMES	4990
RISE OF THE ROBOT	3990
SHAQ FU	3990
SONIC & KNUCLES	4990
STREET FIGHTER II	6990
WORLD CUP USA 94	6990
































Juego	Precios
007	MEGADRIVE - 2490
ACME ALL STAR	MEGADRIVE - 5990
ALIEN 3	M. SYSTEM - 2490
ANDRETTI RACING	MEGADRIVE - 3990
ANIMANIACS	MEGADRIVE - 5990
ASTERIX	MEGA DRIVE - 4990; M. SYSTEM - 1990
BACK TO THE FUTURE	M. SYSTEM - 1990
BALL Z	MEGADRIVE - 3990
BATMAN RETURN	M. SYSTEM - 2490
CHAOS ENGINE	MEGADRIVE - 4990
CHUCK ROCK II	MEGADRIVE - 4990; GAME GEAR - 1990
COOL SPOT	M. SYSTEM - 2490
CYBERBALL	MEGADRIVE - 2490
DEVILISH	GAME GEAR - 1990
DOUBLE CLUTCH	MEGADRIVE - 2990
DR ROBOTNIKS	MEGADRIVE - 3990; M. SYSTEM - 1990
FANTASY ZONE	GAME GEAR - 1990
FATAL REWIND	MEGA DRIVE - 2990
G. FOREMAN BOX.	MEGADRIVE - 2990
GP RIDER	GAME GEAR - 1990
JACK NICKLAUS	MEGADRIVE - 2990
JURASSIC PARK	MEGADRIVE - 6990
KING OF THE MONSTERS	MEGADRIVE - 3990
KLAX	MEGADRIVE - 2490; M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1490
MARBLE MADNESS	M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 1490
MEGATURRICAN	MEGADRIVE - 3990
MICRO MACHINES	MEGADRIVE - 3490
NORMY'S BEACH	MEGADRIVE - 2490
OTTIFANTS	MEGADRIVE - 2990
PAPER BOY	M. SYSTEM - 2490
PGA TOUR GOLF	M. SYSTEM - 990
PITFALL	MEGADRIVE - 6990
PIT FIGHTER	M. SYSTEM - 2490
POWER STRIKE	M. SYSTEM - 1990
RANGER X	MEGADRIVE - 3990
REN & STIMPY	MEGADRIVE - 3990
RENEGADE	M. SYSTEM - 1990
ROAD RUNNER	GAME GEAR - 1990
ROCKET KNIGHT ADV.	MEGADRIVE - 4990
SECOND SAMURAI	MEGADRIVE - 3990
SKITCHIN	MEGADRIVE - 2990
SONIC CHAOS	M. SYSTEM - 1990
SONIC SPINBALL	MEGADRIVE - 5990
SPACE GUN	M. SYSTEM - 2490
SPACE HARRIER II	MEGADRIVE - 1990; GAME GEAR - 1990
SPARKSTER	MEGADRIVE - 5990
SPEEDBALL II	MEGADRIVE - 2490
SPIDERMAN	M. SYSTEM - 2490
SPIDERMAN 2	GAME GEAR - 2495
STREET OF RAGE	M. SYSTEM - 1990
STRIDER II	MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
SUBTERRANIA	MEGADRIVE - 4990
SUMMER CHALLENGER	MEGADRIVE - 2990
SUPER OFF ROAD	M. SYSTEM - 1490
SYNDICATE	MEGADRIVE - 4990
TALMITS ADVENTURE	MEGADRIVE - 2990
TALESPIN	MEGADRIVE - 4990
T-2 ARCADE	MEGADRIVE - 5990
TOE JAM & EARL II	MEGADRIVE - 3990
URBAN STRIKE	MEGADRIVE - 4990
WARPSPEED	MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDOM	MEGADRIVE - 5990
WC LEADER BOARD	MEGADRIVE - 2990
YOGI BEAR	MEGADRIVE - 3990
ZERO TOLERANCE	MEGADRIVE - 4990
ZOMBIES	MEGADRIVE - 5490

NOVEDADES


DESCUENTO 500 Ptas.


DESCUENTO 500 Ptas. — THEME PARK — 8990





















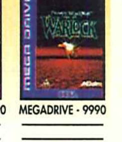


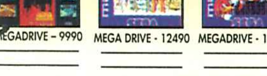





















Juego	Precios
ALADDIN	MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990
ALIEN SOLDIER	MEGADRIVE - 9990
ASTERIX/POWER OF GODS	MEGADRIVE - 9990
ASTERIX	M. S. parte II - 5990; GAME GEAR - 5990
ATP TENNIS	MEGA DRIVE - 10990
BATMAN & ROBIN	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
BLOODSHOT	MEGADRIVE - 10990
BODYCOUNT	MEGADRIVE - 7990
BONKERS	MEGADRIVE - 7990; GAME GEAR - 5990
CLAYFIGHTER	MEGADRIVE - 10990
DAFFY DUCK	MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
DINO DINI'S SOCCER	MEGADRIVE - 10490
DRAGON	MEGADRIVE - 10990
FATAL FURY	GAME GEAR - 6990
FIFA 95	MEGADRIVE - 8990
INDY CAR	MEGADRIVE - 9990
INT TOUR TENNIS	MEGADRIVE - 8990
JUDGE DREDD	MEGADRIVE - 9990
JUSTICE LEAGUE	MEGADRIVE - 9990
KICK OFF 3	MEGADRIVE - 10490
LEMMINGS 2	MEGADRIVE - 10990
LETHAL ENFORCERS II	MEGADRIVE - 10590
LOS PITUFOS	MEGADRIVE - 10990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
MEGA SWIV	MEGADRIVE - 7990
MICKEY MANIA	MEGADRIVE - 10990
MIC. MOUSE LEGEND	GAME GEAR - 6990
MICROMACHINES 2	MEGADRIVE - 10990; GAME GEAR - 6990
NBA 95	MEGADRIVE - 8990
NBA ACTION 95	MEGADRIVE - 9990
NBA JAM TOURNAMENT	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 6990
NHL HOCKEY 95	MEGADRIVE - 8990
HIGEL MANSELL'S	MEGADRIVE - 10200
PGA TOUR GOLF III	MEGADRIVE - 8990
POWER DRIVE	MEGADRIVE - 8990
POWER RANGER	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
PSYCHO PINBALL	MEGADRIVE - 10990
RADICAL REX	MEGADRIVE - 8990
REY LEON	MEGADRIVE - 10490; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990
RISTAR	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
ROAD RASH III	MEGADRIVE - 8990
ROAD RUNNER	MEGADRIVE - 9990
RUGBY WORLD CUP	MEGADRIVE - 8990
SAMURAI SHODOWN	MEGADRIVE - 9990
SHINING FORCE II	MEGADRIVE - 11990
SKELETON KREW	MEGADRIVE - 9990
SLAM MASTER	MEGA DRIVE - 12490
SONIC 3	MEGADRIVE - 11990
SONIC DRIFT	GAME GEAR - 5990
SONIC TRIPLE TROUBLE	GAME GEAR - 5990
SOLEIL	MEGADRIVE - 9990
SONIC SPINBALL	M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
SPEEDY GONZALEZ	MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
SPIDERMAN	MEGADRIVE - 9990
STARGATE	MEGADRIVE - 10990; GAME GEAR - 5990
STRIKER	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
SUP. STREET FIGH. II	MEGADRIVE - 10490
THE PUNISHER	MEGADRIVE - CONS
TOGHMAN CONTEST	MEGADRIVE - 9990
VIRTUA RACING	MEGADRIVE - 10490
WARLOCK	MEGADRIVE - 9990

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92



Si pides por teléfono llama a este número:

902171819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

. . . Y no le des más vueltas. Aquí está tu CENTRO

PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM



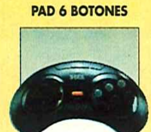



GRADUATE 6 Botones — MEGADRIVE - 3190 / MASTER SYSTEM - 3190

JOYSTICK SG FIGHTER (SUPER OFERTA) — MEGADRIVE - 995 / MASTER SYSTEM - 995

JOYSTICK DELTA RAY — MEGADRIVE - 1990 / MASTER SYSTEM - 1990

ADAPTADORES 4 JUGADORES — SEGA - 6900





SG PROGRAM PAD — MEGADRIVE - 4990 / MASTER SYSTEM - 4990

PAD 6 BOTONES — MEGADRIVE - 2990

MEGAMASTER 6 Botones — MEGADRIVE - 4495

2 CONTROL PAD Sin cable — MEGADRIVE - 3990

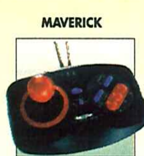



ACTION REPLAY — MEGADRIVE - 99?0

SG PROPAD 2 6 botones — MEGADRIVE - 4990

SG ACTION PAD — MEGADRIVE - 1990

SPEED PAD 6 Botones — MEGADRIVE - 2990






PYTHON — MEGADRIVE - 2395 / MASTER SYSTEM - 1995

MAVERICK — MEGADRIVE - 3290 / MASTER SYSTEM - 2990

MEGAGRIP — MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2990

TURBO TOUCH 360 (OFERTA) — MEGADRIVE - 1990 / M. SYSTEM - 1990

MEGA CD



SUPER PRECIO 29.990

CONSOLA MEGA CD + ROAD AVENGER F 14 TOM CAT

DESCUENTA 500 Ptas • EXCEPTO OFERTAS

B.C. RACER	11490	MICKEY MANIA	8990
CORPSE KILLER	9990	POWER RANGER	9990
DOUBLE SWITCH	11990	PRIZE FIGHTER	10990
DUNE	9990	SLAM CITY	9990
DUNGEON MASTER II	7490	STAR BLADE	9990
KEIO FYING SQUAD	7990	SUPREME WARRIOR	9990
LOS PITUFOS	9990		

OFERTAS

BATMAN RETURN	3990	JAGUAR XJ220	3990
CHUCK ROCK	2990	POWER MONGER	2990
CHUCK ROCK II	3990	PRINCE OF PERSIA	2990
DRACULA	5990	SPIDERMAN VS KINGPIN	2990
EYE OF BEHOLDER	5990	TIME GAL	2990
ECCO THE DOLPHIN	3990	WOLFCHILD	2990
FORMULA ONE	4990	WONDER DOG	4990
HOOK	3990	YUMENI MYSTERY MANSION	5990




EARTHWORM JIM — P.V.P. - 8990

DRAGON'S LAIR (OFERTA) — P.V.P. - 5990

JURASSIC PARK (OFERTA) — P.V.P. - 5990




SOULSTAR — P.V.P. - 9990

SHINING FORCE CD (OFERTA) — P.V.P. - 5990

NBA JAM — P.V.P. - 9990

MEGADRIVE 2 + 2 CONTROL PAD

12.990

MEGADRIVE 2 + 2 CONTROL PAD + 3 JUEGOS

14.990

- COLUMNS
- SUPER HANG ON
- WORLD CUP ITALIA 90

32 X

COSMIC CARNAGE	9.490
GOLF BEST 36	11.990
METAL HEAD	11.490
NBA JAM TOURNAMENT	11.490
SUPERMOTOCROSS	9.490
TOUGHMAN CONTEST	9.490

CONSOLA 32X — 24.990

CONSOLA 32X + MOTOCROSS MANIAC — 29.990

DOOM — P.V.P. - 11990

MORTAL KOMBAT II — P.V.P. - 11490

STAR WARS DSP — P.V.P. - 11990

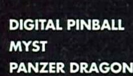
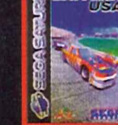
SUPER AFTER BURNER — P.V.P. - 9490

SUPER SPACE HARRIER — P.V.P. - 9490

VIRTUA RACING DELUXE — P.V.P. - 11990

SEGA SATURN






!Oye, mira!

Versión española ¡Ya disponible!

CONSOLA PAL — 69.900

CONSOLA PAL + VIRTUA FIGHTERS — 79.900

CLOCKWORK KNIGHT — P.V.P. - 9.990

DAYTONA USA — P.V.P. - 11.990

VICTORY GOAL — P.V.P. - 9.990

VIRTUA FIGHTER — P.V.P. - 11.990

DIGITAL PINBALL	9.990	PEBLE BEACH	9.990
MYST	9.990	ROBOTICA	9.990
PANZER DRAGON	9.990	VIRTUAL HYDILE	9.990

PERIFERICOS

ADAPTADOR JUEGOS JAPONESES	9.990	CONTROL PAD (8 BOTONES)	4.990
ARCADE RACER (VOLANTE)	11.990	JOYSTICK VIRTUA STICK	7.990
CABLE R F	5.990	MEMORY CARD	8.990

PERIFERICOS GAME GEAR

SINTONIZADOR TV (OFERTA) — P.V.P. - 6900

MASTER GEAR CONVERTER — P.V.P. - 2995

WIDE GEAR (OFERTA) — P.V.P. - 995

FUENTE ALIMENTACION — P.V.P. - 2190

MALETIN ATTACHE — P.V.P. - 2995

HANDY POWER KIT (OFERTA) — P.V.P. - 3900

FUENTE ALIMENTACION COCHE (OFERTA) — P.V.P. - 495

LOGIC 3 CARRY CASE — P.V.P. - 2490

GAME GEAR 4 EN 1

14.990

GAME GEAR + 4 JUEGOS: SMASH TENNIS, RALLY CHALLENGE, PENALTY KICK-OUT, COLUMNS II

GAME GEAR + COLUMNS — 14.900

OFERTAS

BATERIA RECARGABLE SEGA -2990-

CABLE GEAR TO GEAR -395-

NEO·GEO CD



CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF — 66.900

CONSOLA + 2 PAD + FATAL FURY 3 — 77.900

JOYSTICK PRO	12.900
CONTROL PAD	5.400
CABLE RF	6.900
CABLE RGB	5.900
CABLE AV MONO	2.300
CABLE AV STEREO	3.500

AERO FIGHTERS 2	9.900	SAMURAI SHODOWN 2	13.900
AGGRESSORS OF DARK COMBAT	11.900	SAVAGE REIGN	13.900
ART OF FIGHTING	8.900	SENGOKU 2	11.900
ART OF FIGHTING 2	10.900	SOCCER BRAWL	10.900
DOUBLE DRAGON	13.900	STREET HOOP	11.900
FATAL FURY	8.900	SUPER SIDEKICKS 2	11.900
FATAL FURY 2	9.900	SUPER SIDEKICKS 3	13.900
FATAL FURY 3	14.900	THE KING OF FIGHTERS '94	13.900
FATAL FURY SPECIAL	10.900	TOP HUNTER	9.900
POWER SPIKES II	10.900	VIEW POINT	11.900
SAMURAI SHODOWN	9.900	WINDJAMMERS	11.900

LIQUIDACION 9.990



CONSOLA TURBOGRAFX + BLAZIN LAZER + OTROS 7 JUEGOS A ELEGIR ENTRE:

ALIEN CRUSH	POWER GOLF
DRAGON SPIRIT	R-TYPE
EXPLORER	SPACE HARRIER
KEITH COURAGE	VICTORY RUN
LEGENDARY AXE	VIGILANTE
PAC-LAND	WORLD CUP TENNIS

NEO GEO



AERO FIGHTERS 2	22.900	NINJA COMBAT	8.900
ANDRO DUNOS	18.990	SENGOKU II	19.990
ART OF FIGHTING	9.900	SPINMASTER	19.990
BASEBALL STARS PRO	7.900	THE SUPER SPY	7.900
FATAL FURY	8.400	TOP PLAYER'S GOLF	7.900
FATAL FURY 2	9.900	WORLD HEROES	9.900
KING OF THE MONSTERS	6.900	WORLD HEROES 2 JET	29.900

3DO

ALONE IN THE DARK	8990	ROAD RASH	8990
DRAGON'S LAIR	7990	SAMURAI SHODOWN	8990
FLASHBACK	8990	SHOCK WAVE	8990
GEX	8990	STARBLADE	9490
MEGARACE	9490	SUPER ST. FIGHTER 2 TURBO	12490
PATAANK	7490	WAY OF THE WARRIOR	9990
QUARANTINE	8490	WING COMMANDER III	8990

FIFA INT. SOCCER — P.V.P. - 8.990

NEED FOR SPEED — P.V.P. - 8.990

REBEL ASSAULT — P.V.P. - 8.990




SUPER WING COMMANDER — P.V.P. - 8.990

SYNDICATE — P.V.P. - 8.990

THEME PARK — P.V.P. - 8.990

PLAY STATION



Versión española

59.995

PERIFERICOS

MEMORY CARD	3550
CONTROL PAD	4450





TOHSHINDEN — P.V.P. - 7.990

RIDGE RACER — P.V.P. - 8.700

KILEAK THE BLOOD — P.V.P. - 7.990

3D LEMMINGS	7.990
JUMPING FLASH	7.990
NOVASTORM	7.990
RAPID RELOAD	7.990
WIPE OUT	8.700


MAIL VxC
VENTA POR CORREO
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 171 819
FAX: (91) 380 34 49 • TEL.: (91) 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
NINTENDO SCOPE - 4990
SUPER GAMEBOY
9.990
SUPER OFERTA
CONTROL PAD INFRARED- 3990
HANDY TRAY- 995
CONTROL PAD MEGAPAD VI- 3595
TOP FIGHTER- 9990
SN PRO PAD- 2490
MALETIN MULTICASE- 1990
SN PROGRAM STICK- 5990
ADAPTADOR 6 JUGADORES- 3990
MARIO PAINT- 4990
CABLE EUROCONECTOR- 2190
HYPER BEAM- 4990
MALETIN- 4990
CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL-STARS incluye 4 JUEGOS
14.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
ILUSION OF TIME
11.990
INT. SUPERSTAR SOCCER
11.900
NINTENDO
NOVEDADES
AIR FORTRESS 4990
CHIP & DALE 7490
CRASH DUMMIES 6490
LOS PITUFOS 6490
MEGAMAN 5 6490
PRINCE OF PERSIA 3995
RAINBOW ISLANDS 4990
SNOW BROTHERS 3995
THE LEGEND OF ZELDA 4995
ZELDA II 4995
OFERTAS
BASEBALL 1995
FAXANADU 1995
GREMLINS 2 1995
MARIO & JOSHI 2995
PIN BOT 1995
RAD RACER 1995
ROBOCOP 3 2995
SPIDERMAN 2995
PERIFERICOS
NI FIGHTER - 1995
SIGMA RAY - 1490
ACTION REPLAY 3990
BOLSA JUEGOS 1495
ESTUCHE 10 JUEGOS 1490
JOYSTICK NI MEGASTAR 1990
JOYSTICK NI-PRO 1990
JOYSTICK TELEMACH 200 6900
OFERTA
ALADDIN - 9490
ASTERIX - 9490
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BIKER MICE FOR MARS - 11790
BLACKHAWK - 9990
CLAYFIGHTER 2 - 12990
CORRECAMINOS - 9990
DEMON'S CREST - 11990
DINO DINI SOCCER - 11990
DONKEY KONG COUNTY - 11990
DRAGON - 12990
EEK THE CAT - 9890
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
F1 WORLD CHAMP. - 10990
FATAL FURY SPECIAL - 12990
FIFA SOCCER - 11990
GHOUL PATROL - 11490
INDY CAR - 10990
INDIANA JONES - 12490
JUDGE DREED - 11990
JUNGLE STRIKE - 8990
JUSTICE LEAGUE - 10990
KICK OFF 3 - 10990
KIDKLOWN IN CRAZY-CHASE - 9490
LOONEY TUNES BASKET - 12900
LORD OF THE RINGS - 9990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MICRO MACHINES - 9890
NBA JAM TOURNAMENT - 11990
NIGEL MANSELL'S - 8990
NINJA WARRIORS - 11900
PAGE MASTER - 11990
POWER DRIVE - 10990
PUTTY SQUAD - 10990
ROBOCOP VS TERMINATOR - 11990
SEA QUEST - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPIDERMAN - 10990
STARFLEET ACDEMY - 11990
STAR GATE - 10990
STREET RACER - 10990
STUNT RACE - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER PUNCHOUT - 9990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER METROID - 10990
SUPER RETURN JEDI - 12490
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
TETRIS & DR MARIO - 9990
THE FIREMEN - 9900
THE FLINTSTONES - 11990
TRUE LIES - 11990
UNIRALLY - 9490
WILD GUNS - 11900
X-MEN - 12990
ZELDA - 7490
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
RISE OF THE ROBOTS
3.990
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
ANOTHER WORLD - 3995
ART OF FIGHTING - 5490
BATMAN & ROBIN - 6990
BATTLETOADS - 3995
BOB - 2990
BRUTAL - 5490
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
CLAYMATES - 5490
COOL WORLD - 4990
DAFFY DUCK - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DRACULA - 2990
DRAGON'S LAIR - 6990
FUN'N GAMES - 3990
F-ZERO - 3995
G.FOREMAN BOXING - 5490
GODS - 5490
HOME ALONE 2 - 3990
HULK - 4990
JAMES BOND JR - 2990
JURASSIC PARK - 4990
LEGEND OF MYSTICAL NINJA - 5490
LEMMINGS II - 6990
LOST VIKINGS - 3995
MECH WARRIOR - 4990
MORTAL KOMBAT - 5490
PAC-ATTACK - 3995
PILOTWINGS - 3995
PLOK - 3995
PUSH OVER - 3995
R-TYPE III - 4990
RAINBOWBELL ADV. - 5490
ROBOCOP 3 - 5490
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
STARWING - 3995
STREET FIGHTER 2 - 3995
SUP. EMPIRE STRIKE BACK-5990
SUP. GHOULS'N GHOST-3995
SUPER JAMES POND-5490
SUPER KICK OFF- 2990
SUPER MARIO KART - 4995
SUPER MORPH - 3990
SUPER PANG - 5990
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STAR WARS - 3995
SUPER STRIKE GUN.- 5490
SUPER SWIV - 2990
SUPER TURRICAN - 4990
SYVALION - 5490
THE BRAINIES - 3990
TIME TRAX - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
THE HUMANS - 4990
TINY TOOM - 5490
TURN & BURN - 5990
VAL D'ISERE - 4990
VORTEX - 6990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 3995
X-KALIBER - 3990
ZOOL - 3990



CENTRO MAIL
Estos son tus centros Mail
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BARCELONA
CENTRE COM. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 374 95 38 C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA TEL: 24 05 47
GRANADA
MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
LA CORUÑA
DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11
LAS PALMAS
PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51
MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89 TEL 880 26 92
Alcobendas MADRID
C. CONSTITUCION, 15 C.C. PICASSO. TEL: 652 03 87
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
MURCIA
GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL: 21 19 66
Palma de Mallorca
C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
PAMPLONA
C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 29 12 54
Sta Cruz de TENERIFE
CENTRO COMERCIAL STA. CRUZ PLANTA 2º, LOCAL 2. TEL: 62 03 39
SEVILLA
C. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA
PINTOR BENEDITO, 4 TEL: 380 42 37
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA, 3 TEL: 22 09 39
ZARAGOZA
C. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
LA CORUÑA
VIGO
BILBAO
BURGOS
PAMPLONA
BARCELONA
BADALONA
ZARAGOZA
SALAMANCA
MADRID
PALMA DE MALLORCA
VALENCIA
ALICANTE
SEVILLA
GRANADA
MURCIA
STA CRUZ DE TENERIFE
LAS PALMAS
Estos son los Centros Mail en España
Ven a conocerlos... ya!
902171819
Y si no tienes un Centro Mail próximo !Haz tu pedido por teléfono!
COMPLEMENTOS GAME BOY
GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
GAME BOY + ZELDA 9.990
GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 2 12.990
¿Ya tienes la nueva Game Boy de colores? Regálala . . . o regálatela
8.990
AMARILLA
BLANCA
NEGRA
ROJA
TRANSPARENTE
VERDE
ILUMINACION- 1.595
LUPA- 1.395
CARRY ALL DIX - 2.490
MALETIN ATTACHE- 2595
BATERIA NUBY- 2.995
ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295
LUZ Y LUPA- 2.595
HANDY TRAY - 995
OFERTA
SOLAR BOY- 1.900
HANDY CARRY- 1.290
OFERTA
HANDY POWER KIT- 3.900
LOGIC 3 CARRY- 2.190
VIDEO
RECORD OF THE LODOSS WAR 3
NOVEDAD MANGA DEL MES
PVP - 1.995
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO PVP - 1.995
DB Z12- GUERREROS DE PLATA PVP - 1.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE PVP - 1.995
DB Z14- UN FUTURO DIFERENTE PVP - 1.995
RANMA 1/2 - AKANE Y SUS HERMANAS PVP - 1.995
GUYVER
NOVEDAD ANIME DEL MES
PVP - 1.495
UROTSUKIDOJI PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2 PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI III part 1 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 2 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 3 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 4 PVP - 2.495
MANGA
3x3 OJOS 1.995
3x3 OJOS 2 2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE 2.495
APPLESSED 2.995
DANGAIOH 2.995
DEVIL MAN 2.995
DEVIL MAN 2 1.995
DOMINION TANK POLICE 1.995
DOMINION TANK POLICE 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 4 1.995
EL VIENTO DE LA AMNESIA 2.995
FIST OF THE NORTH STAR 2.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL" 2.995
JUDGE 1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2 2.495
LENSMAN 2.995
MACROSS PLUS 2.995
MONSTER CITY 2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA" 1.995
MUNDO RUMIKO "MARIS" 1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST 1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO" 1.995
NINJA SCROLL 2.995
ODIN 2.495
PAT LABOR 2.995
PROYECTO A-KO 2.995
RECORD OF THE LODOS WAR 2.995
ROUJIN Z 2.995
ROYAL SPACE FORCE 2.995
RG-VEDA 2.995
TOKIO BABYLON I 2.495
TOKIO BABYLON 2 2.495
ULTIMATE TEACHER 1.995
UROTSUKIDOJI 1.995
UROTSUKIDOJI 2 1.995
VENUS WARS 1.995
WICKED CITY 2.995
ANIME
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3 1.995
BUBLEGUM CRISIS 1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO 1.995
CUPIN III (LA CONSPIR. DE FUMA) 1.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX 1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE 1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA 1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL 1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO 1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA 1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU 1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES 1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA 1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD 2.995
MACROSS II (EPISODIOS 1 Y 2) 2.995
MACROSS II (EPISODIOS 3 Y 4) 2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6) 2.995
MI VECINO TOTORO 2.995
NADIA 1.995
OH MY GOODESS 1.995
OH MY GOODESS (3Y4) 2.995
PORCO ROSSO 2.995
RANMA 1/2 2.495
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA... 1.995
RECORD OF THE LODOS WAR 1.995
RECORD OF THE LODOS WAR 2 1.995
ROBOT CARNIVAL 1.995
THE COCKPIT 2.995
STRONG
STRONG VIDEO
BOILING POINT 2.995
BRAINDEAD 2.995
EL REY DE LA MUERTE 2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH 2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA 2.995
GUNHEAD 2.995
HONG KONG WAR 2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE 2.995
MORTAL ZOMBIE 2.995
NEKROMANTIK (VOSE) 2.995
NEKROMANTIK 2 (VOSE) 2.995
ROBOCOP 4 2.995
ROBOCOP 5 2.995
ROBOCOP 6 2.995
SONATINE 2.995
TETSUO 2.995
TETSUO 2 2.995
VIOLENT COP 2.995
CARTOONIA
ARION 1995
CITY HUNTER 1995
DIIGTAL DEVIL STORY 2495
DOUBLE DRAGON 2495
GIGOLO 2495
GREEN LEGEND RAN 1 1995
GREEN LEGEND RAN 2 1995
X-MEN
NOCHE CENTINELAS 1.495
MAGNETO REUNION 1.495
CORAZONES C. 1.495
CARTUCHOS GAME BOY
DESCUENTO 300 Ptas.
ALADDIN P.V.P. - 5990
ASTERIX P.V.P. - 5490
BATTLETOADS & D. DRAGON P.V.P. - 5490
DESERT STRIKE P.V.P. - 5990
DONKEY KONG P.V.P. - 5990
DONKEY KONG LAND P.V.P. - 5990
DUCK TALES 2 P.V.P. - 5990
EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 5990
FIFA SOCCER P.V.P. - 6790
HYPER DUNK P.V.P. - 5490
INDY P.V.P. - 5990
JELLY BOY P.V.P. - 4990
JIMMY CONNORS P.V.P. - 5490
JUDGE DREDD P.V.P. - 5990
JUNGLE STRIKE P.V.P. - 5990
KIRBY'S DREAM LAND P.V.P. - 4490
KIRBY'S DREAMLAND 2 P.V.P. - 5990
KIRBY'S PIMBALL LAND P.V.P. - 5490
LAWNMOWER MAN P.V.P. - 6490
LOS PITUFOS P.V.P. - 5490
MEGAMAN III P.V.P. - 4490
METROID II P.V.P. - 4490
MICROMACHINES P.V.P. - 6490
MONSTER TRUCKS P.V.P. - 5490
NIGEL MANSELL'S P.V.P. - 4990
NBA JAM! P.V.P. - 5990
NBA JAM TOURNAMENT P.V.P. - 6490
PAGEMASTER P.V.P. - 5490
POP & TWIN BEE P.V.P. - 5490
REY LEON P.V.P. - 6490
SAMURAI SHODOWN P.V.P. - 5990
SEA QUEST P.V.P. - 5990
SOCCER P.V.P. - 5490
STARGATE P.V.P. - 5990
SUPER MARIO LAND III P.V.P. - 5990
TETRIS 2 P.V.P. - 5990
TRUE LIES P.V.P. - 5990
TURTLES 3 P.V.P. - 5490
WARIO BLAST P.V.P. - 5490
ZELDA P.V.P. - 5990
OFERTAS GAME BOY
CHOPLIFTER III PVP - 2.490
NAVY SEALS PVP - 2.990
NEW CHESSMASTER PVP - 1.990
PINBALL PVP - 1.495
PRINCE VALIANT PVP - 2.990
PROBOTECTOR 2 PVP - 2.990
STAR WARS PVP - 2.495
SUPER JAMES POND PVP - 2.490
STAR TREK PVP - 2.495
TARZAN PVP - 2.490
TOP RANKING TENNIS PVP - 2.495
WACKY SPORTS PVP - 2.990
ALIEN 3 2.495
BOULDER DASH 1.495
COOL WORLD 2.490
GEORGE FOREMAN BOXING 1.495
HOME ALONE 2 2.490
KUNG FU MASTER 1.495
MUHAMED ALI 2.490
PARASOL STARS 2.995
POPEYE 2 2.990
SPANKY'S QUEST 1.995
THE SIMPSONS 2.990
TIP OFF 1.995
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
HB 7
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL

HOBBY SHOPPING

COCONUT MADRID
C/Velarde 8 28004
TEL.: (91) 594 35 30
FAX: (91) 594 39 86
Horario: 10:30 a 2 y de 4: 30 a 8 h.

COCONUT

TU JUEGO EN CASA EN 24-48 HORAS LLAMANDO AL TELÉFONO: (91) 594 35 30
CAMBIO Y COMPRA DE VIDEOJUEGOS
VENTA DE VIDEO JUEGOS DE 2º MANO

COCONUT MOSTOLES
C/ BADAJOZ, 8.
28931 Móstoles. (Madrid)
Telf: 614 32 33
Horario: de 10 a 2 y de 5 a 8: 30 h.

ATARI JAGUAR

CONSOLA BASICA
JAGUAR + CYBERMORPH
CDROM + JUEGO
JAGUAR CONTROLLER
ALIEN VS. PREDATOR
CHEQUERED FLAG
DOOM
KASUMI NINJA
VALL D´ISERE SKIING
OTROS JGOS. CONSULTAR

SATURN

CONSOLA + V. FIGHTER
CONTROL PAD
CLOCKWORK KNIGHT
DAYTONA U.S.A
MYST
NBA BASKETBALL
PANZAR DRAGON
PEBBLE BEACH GOLF
VIRTUA FIGHTER
VICTOY GOAL

PLAYSTATION

CONSOLA BASICA
CONTROL PAD
3D LEMINGS
KILLER THE BLOOD
RIDGE RACER
RAPID RELOAD
TOSHINDEN
WIPEOUT
CASTELVANIA V
INT. SUPERSTAR SOCCER

MEGADRIVE

CONSOLA + 3 JUEGOS
BATMAN FOREVER
BATMAN Y ROBIN
PRIMAL RAGE
PETE SAMPRAS 96
STORY OF THOR
THE PUNISHER
THEME PARK
STREET RACER
+ 50 JGOS. OFERTA CONS.

SUPER NINTENDO

CONSOLA +M. ALL STAR
BATMAN FOREVER
CASTLEVANIA V
HAGANE
INT. S. STAR SOCCER
KILLER INSTICT
ILLUSION OF TIME
MANCHESTER UNITED
PRIMAL RAGE
+50 JGOS. OFERTA CONS.

NEO GEO

NEO GEO CD + F. FURY 3
NEO GEO + JUEGO
FATUAL FURY 1, 2, 3
GALAXY FIGHT
SAM. SHODOWN 1Y2
SAVAGE REIGN
S. SIDEKICK 3
WORLD HEROES 1 Y2
DOUBLE DRAGON
OTROS JGOS. CONS.

MEGA CD II

ETERNAL CHAMPION
EARTHWORMJIM
FARENHEIT
FATAL FURY SPECIAL
MIDNIGHT RIDERS
SAMURAI SHODOWN

MEGA 32 X

MEGA 32 X + MOTOCROSS
KNUCLES CHAOTIX
DOOM
MOTHER BASE
STELLAR ASSAULT
OTROS JOGS. CONSULTAR

PORTÁTILES

GAME BOY
BATMAN FOREVER
DONKEY KONG LAND
GAME GEAR:
BATMAN FOREVER
F. FURY SPECIAL

3DO
AM-2
BLADE FORCE
SATURN
VIRTUA FIGHTER II
ADAPTADOR

NEW SPECIALIST CENTRE
VENTA JUEGOS SEGUNDA MANO
TELF: (91) 377 45 59
CONS. Y PEDIDOS TELF: 908 42 16 62
C/ ÁNGEL LARRA, 7. 28027 MADRID

PLAYSTATION
DESTRUCTOR DERBY
MORTAL KOMBAT III
MANGA
PELICULAS
FIGURAS, ETC

GRUPO 借 SHAKU

¿ Conoces los tres mejores Videoclubs de Videojuegos de España ?

Últimas novedades de todas las consolas y PC.
También cambio y ofertas en venta.
Alquiler consolas.



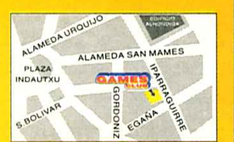
RADICAL JOKERS, S.L.
c/ Nicaragua, 57-59
Telf.-Fax (93) 410 55 95
08029 **BARCELONA**
SERVICIO DOMICILIO

GAMES CLUB 1
c/ Floranes, 23
Telf. (942) 23 85 18
39010 **SANTANDER**

GAMES CLUB 2
c/ Iparraguirre, 54
Telf. (94) 421 18 29
48010 **BILBAO**







Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 -ALBACETE
Fax: (967) 50 52 26

Game SHOP

967 - 507 269



ADV. OF BATMAN Y ROBIN
BATMAN FOREVER
FEVER PITCH SOCCER
JUSTICE LEAGUE
MANCHESTER UNITED
MEGAMAN X
PHANTASY STAR IV
SLAMMASTERS
STREET RACER
STORY OF THOR
THE PUNISHER

SEGA SATURN

ASTAL
CLOCKWORK KNIGHT
DAYTONA USA RACING
GRAN CHASR
MYST
NBA BASKET 95
PANZER DRAGON
SHINOBI X
VICTORY GOAL

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

BATMAN FOREVER
CAPITÁN COMANDO
CRONO TIGGER
DRAGON BALL Z4 -RPG
FEVER PITCH SOCCER
HAGANE
JUGLE STRIKE
MANCHESTER UNITED
SOCCER SHOOTOUT











- INNUMERABLES JUEGOS CON SUPER-PRECIOS
- ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES E IMPORTACIÓN
- SERVICIO 24 H. EN CUALQUIER PUNTO DE ESPAÑA
- MAS DE 1.000 TÍTULOS DISPONIBLES
- TODO LO ÚLTIMO EN 32 BITS Y PC-CDROM
- SERVICIO DE RESERVA DE JUEGOS
- GARANTIA DE 2 AÑOS EN TODOS LOS VIDEOJUEGOS
- INFORMACIÓN POR ESCRITO A TODOS NUESTROS CLIENTES SOBRE LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

ESTAS VENTAJAS SOLO TE LAS OFRECE Game SHOP



SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFÓRMATE DE NUESTRO SISTEMA DE TIENDAS ASOCIADAS

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.

TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES

Reloj despertador

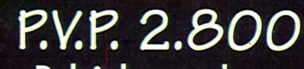


P.V.P. 3.400

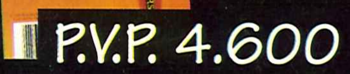
POWER RANGERS

P.V.P. 2.800

Reloj de pared



BIKER MICE FROM MARS



P.V.P. 4.600

Reloj de pulsera (pila incluída)



Reloj despertador



P.V.P. 3.400





Reloj de pared

P.V.P. 2.800



P.V.P. 2.100



Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluída)



P.V.P. 5.900

Reloj despertador. Baby Simba se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.



THE LION KING

P.V.P. 2.800

Reloj de pared





P.V.P. 5.900

Reloj despertador parlante
Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid. (Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:

- ❑ Reloj Despertador Power Rangers.......................P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers.......................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón.......................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón.......................P.V.P. 4.500 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón.......................P.V.P. 5.900 P
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz.......................P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba.......................P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King.......................P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King.......................P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ______________ **+ 250 pesetas de gastos de envío y manipulado =** ______________

NOMBRE.......................APELLIDOS.......................
DOMICILIO.......................LOCALIDAD.......................PROVINCIA.......................
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE).......................TELÉFONO.......................

Forma de Pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ______________
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fecha de caducidad de la tarjeta.......................
Titular de la tarjeta (si es distinto).......................

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

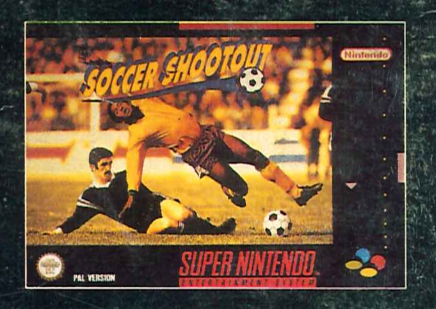
Mundial del 94.
Minuto 83 del España-Italia.
Eres el delantero centro de
la selección española
y estás solo frente al portero...



¿Te crees capaz de cambiar ahora el rumbo de la historia?

SOCCER SHOOTOUT

SEGURO QUE SÍ. PERO PRIMERO DEBERÁS ENTRENAR, Y EN CUANTO ESTÉS PREPARADO, PODRÁS REALIZAR HASTA 10 MOVIMIENTOS REALES CON LOS JUGADORES. TENDRÁS 12 EQUIPOS INTERNACIONALES PARA ELEGIR CON 6 MODOS DIFERENTES DE JUEGO. Y ADEMÁS, CON EL ADAPTADOR DE SUPER NINTENDO, JUGARÁS CON HASTA 4 JUGADORES SIMULTÁNEOS. YA NADIE TE PODRÁ PARAR HASTA LA FINAL. PORQUE BATIR AL PORTERO DE LA SELECCIÓN ITALIANA, AHORA ES ASUNTO TUYO. **EL FÚTBOL MÁS EMOCIONANTE FUERA DE LOS CAMPOS DE JUEGO.**



Nintendo

Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.